

ДЕЛОЖИЯ

РОЛЕВАЯ ИГРА





© 2015 Издательство "Uhrwerk"
"Deponia", логотип "Deponia" и логотип "Daedalic" являются товарными знаками Daedalic Entertainment GmbH.

Все права защищены.

Редакция:
Николас Мендрек

Концепция мира:
Ян Мюллер-Михаэлис

Тексты:
Нико Мендрек, Ян Мюллер-Михаэлис, Мари Штриттер

Обложка и новые иллюстрации:
Джо Лотт

Редакторы, корректоры:
Андре Пёнитц, Моника Баслер, Йорг Лёнерц

Вёрстка:
Нико Мендрек, Катрин Доденхёфт

Дополнительные идеи:
Штефан Таннерт, Беньямин Вельке, Йеннифер Таннерт, Моника Баслер, Йоханнес Киль, Йорг Штефан Хазелмайер, Аннелен Бруннер

Издатель:
Патрик Гётц
Напечатано в ЕС

Создатели Fate

Оригинальное издание Fate Accelerated:

Текст и улучшения:
Кларк Валентайн

Разработка основных правил:
Леонард Бальсера

Концепция и оригинальные тексты:
Фред Хикс

Редактор системы:
Майк Олсон

Fate изначально разработана Рогом Донохью и Фредом Хиксом

Оригинальное издание: Evil Hat Productions

www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial в Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Turbo Fate (немецкая версия):

Перевод:
Забине Фёлкель

Редакция:
Доминик Пиларски

Корректоры:
Андре Пёнитц, Хельге Вилльковай

Модификации для Fate Trash:
Нико Мендрек, Мари Штриттер, Андре Пёнитц

Авторские права © 2013 ООО "Evil Hat Productions" и издательство "Uhrwerk"

Текст Turbo-Fate распространяется по открытой игровой лицензии (OGL) и лицензии Creative Commons Attribution (CC BY 4.0). Больше информации об условиях и требованиях этих лицензий здесь:

rpg.fandom.com/ru/wiki/Open_Game_License

ru.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru

www.pathfinder-ogl.de

Все права защищены.

Впервые издано в 2013 ООО "Evil Hat Productions", 20901, Мэриленд, Силвер-Спринг, Коулсвилль-роуд # 318, 10125. Переведено на немецкий в 2015 Забине Фёлкель.

"Evil Hat Productions", логотип "Evil Hat" и логотип "Fate" являются зарегистрированными товарными знаками ООО "Evil Hat Productions". Все права защищены.



ПРЕДИСЛОВИЕ.....	СТР. 4
ЧТО ТАКОЕ ДЕПОНΙΑ?	СТР. 5
МИР ДЕПОНИИ.....	СТР. 8
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДЕПОНИИ.....	СТР. 11
ИСТОРИЯ ДЕПОНИИ	СТР. 11
ЖИЗНЬ В ГРЯЗИ	СТР. 15
ВОССТАНИЕ	СТР. 44
ГОРОДА И ДР. ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ..	СТР. 48
БУДУЩЕЕ ДЕПОНИИ	СТР. 170
ОРГАНИЗАЦИИ.....	СТР. 177
ПРАВИЛА	СТР. 180
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	СТР. 181
ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	СТР. 192
КАК ВЕСТИ ИГРУ	СТР. 203
ТЕХНОЛОГИИ ДЕПОНИИ	СТР. 208
ФЛОРА И ФАУНА ДЕПОНИИ	СТР. 218
ПРОТИВНИКИ-ЛЮДИ	СТР. 227
ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕПОНИИ	СТР. 228

ПРЕДИСЛОВИЕ



Давайте-ка начистоту: наша жизнь – это свалка...

Как-то негативно звучит? Так не должно быть. Просто так уж вышло, что все наши стремления, все цели и мечты, через которые мы себя определяем, следуют из того факта, что наше состояние в данный момент не назовёшь идеальным. Поэтому наше настоящее – запутанное промежуточное состояние, стройплощадка на горе мусора, нерешённая проблема. А наше прошлое... секунду... это звучит не так уж и поучительно. Но чего я сам хочу от себя добиться? На последнюю попытку облечь эту мысль в слова и изображения у меня ушло много лет. За это время вышли три компьютерные игры: "Депония", "Хаос на Депонии" и "Прощай, Депония". Возможно, вы и сами о них слышали.

И действительно: трилогия о Депонии, строго говоря, представляет из себя одну огромную притчу, которая зажила собственной жизнью. "Бродяга" (как английская игровая пресса метко окрестила барда из подводок к главам) – до тошноты обыкновенный человек (с ударением на слове "тошнота"). Он рассказывает (а точнее, поёт) выдуманную историю, пытаясь создать великую метафору для того, чтобы – так и быть – чтобы убедить свою девушку не вышвыривать его из квартиры. Из этого и получается история Руфуса. Но чего бы Бродяга ни пытался добиться изначально, в его рассказе неожиданно оказалось куда больше смысла. Это история об отстаивании жизненной философии. Это история о целях. И о средствах. И наконец, это история о поиске в Руфусе искры, которая доказала бы, что он хороший человек.

Конечно, такое представление противоречит верхностной трактовке, согласно которой Депония – мир с претензией на существование... но действительно ли противоречит? Внутренняя жизнь человека – это целая вселенная. Депони-верс – внутренняя жизнь Бродяги, которая, как и сама Депония, запутана и полна конфликтов.

Когда я начинал писать, я был убеждён, что Депония подходит в качестве места действия для одной-единственной истории, а именно для трилогии о Депонии. Как можно было так ошибиться?! Потому что если вся жизнь – свалка, как я сказал в самом начале, то и на такой глобальной свалке, как Депония, запросто найдётся место всем проблемам, которые так или иначе связаны с жизнью, не так ли?

Мы – Мари, Нико и ваш покорный слуга – попытались воплотить это в жизнь на следующих страницах. К сожалению, вышло несколько объёмнее, чем планировалось сначала. Но мы всё же хотели убедиться, что для любой мыслимой проблемы, как-либо связанной с жизнью, смертью и их последствиями, на Депонии найдётся хотя бы одно место, где именно этот конфликт может послужить идеальным фоном и/или метафорой. Увы, нам не удалось описать места на Депонии, которые могли бы выступить фоном для конфликтов между камнями, планетами, фенами и другими неодушевлёнными предметами. Ну и пусть! Во-первых, наши исследования показали, что все вышеупомянутые предметы вправе наслаждаться относительно беззаботным существованием. Во-вторых, при таком подходе мы, может быть, сможем потом продавать дополнения к правилам. "Депония – расширение с обувным рожком". Или: "Депония – восковые фрукты для Дренора". Но до тех пор вам, возможно, хватит для начала и этой книги.

Кстати, чтобы оставаться верными исходному материалу, я хотел бы попросить начинающих мастеров рассматривать каждую вашу совместную вылазку на Депонию как внутренний конфликт Бродяги, которого я с радостью одолжу вам в качестве "воплощения автора". Пусть каждая история в Депони-версе начинается с попытки Бродяги донести какой-то посыл. Удастся ли ему когда-нибудь добиться своей цели, уже почти не важно. Бродяга просто запутался, и его внутренняя жизнь вырывается из-под контроля. Из простой попытки оправдаться ("Есть веская причина, чтобы носки висели на абажуре...") быстро разовьётся эпическая история, в которой пойдёт речь о жизни и смерти, о надежде и неуверенности в себе. Поскольку Бродяга продумывает эти истории не больше, чем Руфус – свои манёвры, на самом деле здесь важна только экспозиция. Но это также может сделать финал вашего ролевого вечера особенно трогательным или смешным, когда вы попытаетесь "замкнуть круг" в конце.

Кстати, о замыкании кругов: я ведь так и не довёл до конца свою мысль из начала предисловия. Итак, на чём я остановился? Ах да...

Жизнь – это свалка: там можно найти прекраснейшие вещи. Желаю вам получить массу удовольствия от поисков!

Poki

УРОК 1: ЧТО ТАКОЕ ДЕПОНИЯ?

Серьёзно? Вы купили эту книгу и делаете вид, что не знаете, о какой такой Депонии идёт речь?

Вы опробовали все ролевые системы, какие есть в мире, а потом подумали: "А, да какая разница, посмотрим-ка теперь вот эту. Обложка такая красивая и яркая"?

Или же... Постойте, может, вы из тех самых дотошных людей, которые закономерно ожидают увидеть обзор мира Депонии, потому что "так ведь и должно быть"? Своего рода "учебник"?

Ну что ж. Наверное, так и должно быть.

Планета Депония – одна бесконечная свалка. Хлам и отбросы везде, насколько хватает глаз.

Также Депония – это мир, послуживший основой для трёх наиболее успешных (и наиболее осыпанных похвалами) point&click-квестов гамбургской студии Daedalic Entertainment.

Да-да, именно той, что превратила в квест "The Dark Eye". Так что мы решили поменяться ролями и сделать настольную ролевую игру из их квестов, чтобы они прочувствовали, каково это.

В этой игре речь идёт о молодом, более или менее симпатичном обитателе свалки по имени Руфус, который одержим идеей покинуть Депонию и начать лучшую жизнь на Элизиуме, роскошной космической станции на орбите планеты. В ходе своих безрассудных и рискованных попыток он сталкивается с интригой: чтобы Элизиум мог продолжить существование, Депонию придётся взорвать – и ключевую роль в этом плане играет молодая элизианка по имени Гоал, в которую наш антигерой, конечно же, влюбляется.

Чтобы спасти Гоал и всю планету, Руфусу рано или поздно придётся решить, действительно ли он бо-

рется за какую-то высшую цель или всё-таки лишь за самого себя. Если хотите узнать больше, прочтите совершенно запутанное описание этой истории на странице 44 или просто сыграйте в сами игры.

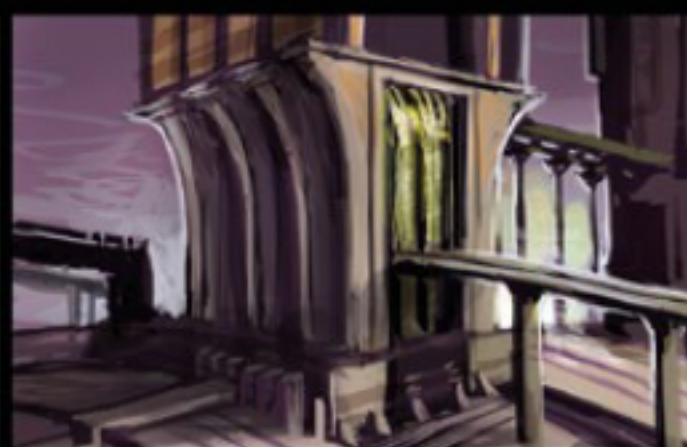
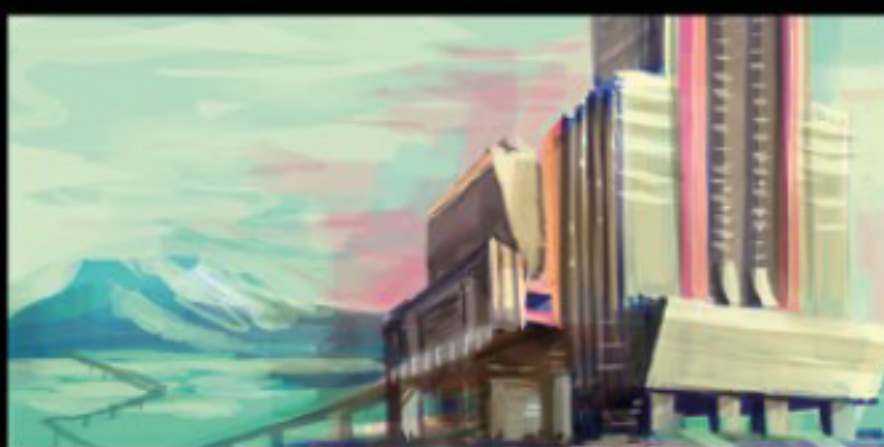
За этой эпически звучащей историей и комиксовым юмором Депонии скрывается больше, чем можно подумать на первый взгляд. Сама игра сравнивает себя с "каким-то дерьмовым артхаусом о саморефлексии". Руфус не герой, а "клоун из трагикомедии". Для него не может быть счастливого конца, только "взгляд на своё мерзкое отражение в зеркале, которое, что ещё хуже, ещё и выражает подтекст".

Ладно, всё не так уж и плохо. Кроме того, в игровой серии осталось несколько незавершённых сюжетных линий и множество неотвеченных вопросов о Руфусе и Гоал – с этого и начинается книга.

Конечно, это ложь. Книга не о Руфусе, и она не является просто продолжением игр. Она – нечто намного большее.

Она призвана позволить вам побыть игроками, пережить свои собственные приключения на Дедо-создать своих собственных персонажей и разузнать больше об этой чокнутой планете. Она призвана помочь вам проникнуться атмосферой этого мира и вдохновить на создание своих странных историй и персонажей. Для этого мы дадим вам в руки информацию и игровую механику, разработанные в духе оригинала. Потому что даже если мы не собираемся пересказывать или продолжать историю Руфуса, мы останемся верны её основным принципам.

И между прочим, чтобы этого добиться, книга создана в тесном сотрудничестве с самим Поки, чей личный вклад – 50 страниц заметок с информацией о ранее неописанных регионах планеты.



УРОК 2: ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Будем отталкиваться от предположения, что вы купили эту книгу ради большого заголовка "Депония" и, таким образом, хоть немного разбираетесь в компьютерных играх. Тогда вы, конечно же, знаете о компьютерных RPG, в которые играют те дети, которых всегда избивают на школьных переменах? Хорошая новость: эволюция устроила так, что этим бедняжкам тоже есть кого избивать: любителей настольных ролевых игр. Поздравляем! С покупкой нашей книги вы стали принадлежать к этому вымирающему виду. Это делает вас кем-то совершенно особенным!

Настольная ролевая игра в основе своей устроена так же, как и компьютерная. Разве что играть в неё в идеале нужно группой. Эта группа делится на гейм-мастера (ГМ) и игроков. ГМ управляет игровой сессией: описывает мир и отправную точку для персонажей, наполняет жизнью все образы, которыми не управляют игроки. Он исполняет обязанности третейского судьи и последней инстанции по правилам. Игроки же управляют своими игровыми персонажами (ИП), или "героями".

Параметры игровых персонажей, как и в компьютерных RPG, отмечены в листах персонажей и могут улучшаться в ходе игры. В случае Депонии будет использована очень простая система правил: ИП определяет их история, а также несколько сильных и слабых сторон. Всё остальное – дело интерпретации.

Интерактивная история в настольной ролевой игре движется вперёд, когда ГМ задаёт отправную точку и развивает её вместе со своими игроками. Их последующие действия определяют ход истории. Успех того или иного действия определяется параметрами самого персонажа и броском кубиков. Так, например, проходят сражения. Игровое поле и фигурки персонажей для этой игры не требуются, хотя и могут использоваться для лучшего представления конкретных сцен. На самом деле всё действие разворачивается в мозгу самих игроков. Из их взаимодействий с мастером складывается в голове совершенно особенное кино.

Так как RPG по Депонии основана на серии квестов, сражения, конечно, не являются главным элементом. Суть скорее в том, чтобы рассказать увлекательную, смешную историю и решить проблемы наиболее абсурдным способом. Надеемся, что вы уже поняли: ролевая игра по Депонии – неподходящая система для тех, кто относится к себе или своему хобби слишком серьёзно. Самоирония точно так же важна за игровым столом, как и при написании этой книги. Суть также не в том, чтобы

победить других игроков: настольная ролевая игра – это совместный опыт. Игровой вечер проходит успешно, когда ГМ и игроки представляют в своих головах фантастические картины или хотя бы просто надрывают животы от смеха, а не когда ГМ истребляет игроков, или они используют особо мощное оружие, чтобы зачистить местность... Хотя, конечно, и это может быть очень смешно.

Мы решили взять в качестве основы для Депонии очень доступную и простую систему правил и немного её подредактировать. Эта система называется TURBO FATE, а свою модификацию мы назвали FATE TRASH. Поскольку правила, как мы уже сказали, – наименее важный элемент Депонии, ничто не мешает вам использовать совсем другую систему правил, например, D20 или GURPS,

или более сложные варианты популярной системы FATE, которые можно бесплатно скачать из Сети. FATE во всех вариациях – простая система, в основе которой лежит поощрение импровизации и повествовательной игры, а также поддержка идеи, что не всё должно быть строго ограничено

тесными рамками правил. Сколько аспектов системы FATE использовать в своей игре, решать, разумеется, только вам – вы можете даже играть с применением только основных механизмов и опустить всё остальное.

Для более наглядной иллюстрации элементов квеста, которые мы встроили в игру, в книгу вложены 100 предметных карточек. Конечно, вы можете придумать и другие предметы, которые не обязательно должны – пусть и могут – быть изображены на карточках, для чего мы прилагаем их незаполненные версии.

Прилагаемая карта мира поможет вам ориентироваться в игровом мире, а важные места на ней уже отмечены.

Больше о ролевых играх и правилах FATE вы найдёте начиная со стр. 180.

Если вам неинтересны ролевые игры, вы можете рассматривать эту книгу просто как путеводитель по Депонии. В противном случае читайте следующий урок.



ТИПИЧНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ РОЛЕВЫХ ИГР

УРОК 3: КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Депония: Настольная ролевая игра может использоваться разными способами. Помимо пригодности в качестве оружия против очень больших пауков и очень маленьких грабителей, она выполняет и другие функции. Конечно, её можно использовать по назначению: как основу для ролевых игр. В этом случае в разделе "Мир Депонии" вы найдёте всю информацию о мире, а дальше, в "Правилах", – механизмы для игры в нём. Также вы найдёте там списки предметов инвентаря и противников, которых можно встретить. С готовыми архетипами можно сразу начать игру. Например, групповое приключение по предложенному сценарию – или, чтобы разобраться для начала, короткое одиночное приключение.

Но вы можете рассматривать эту книгу и просто как путеводитель по Депонии, как источник интересной и забавной информации о планете, которую до сих пор можно было исследовать лишь малой частью. Чтобы ничего не отвлекало от чтения, всё относящееся к ролевой игре мы вынесли в специальные блоки, на которые, если вы не собираетесь использовать Депонию как ролевой сеттинг, можно просто не обращать внимания (на вид блоков, а не на их содержимое).

Но тот, кто хочет представлять Депонию своей группе как мастер, обязательно должен прочитать содержимое этих блоков.

Игроки могут смело читать всё подряд, но коричневые ГМ-блоки стоит пропустить, так как они содержат вспомогательную информацию, которая может испортить удовольствие от игры. Зелёные же блоки содержат специальную информацию для более полного представления, и читать их более-менее безопасно любому. Коричневые с Дедулей Бозо – это блоки "хода истории", оповещающие об изменениях игрового мира с течением времени – в основном о спровоцированных событиями компьютерных игр. Должны ли игроки читать эти блоки, решать вашей группе.

В разделе с правилами вы заметите, что аспекты играют большую роль. Эти АСПЕКТЫ могут принадлежать персонажам и даже местам. Для важных локаций или людей мы выделили примеры аспектов БОЛЬШИМИ БУКВАМИ, чтобы чтению не мешали блоки с данными. Разумеется, аспекты есть и у менее значимых мест и людей. Вы можете вывести их из описаний или придумать свои собственные.

Блоки, похожие на этот, – это блоки подсказок для всех читателей книги. Они просто сильнее подчёркивают особые указания к произведению. Встречаются они редко.

В таких блоках содержится дополнительная информация. Например, коллекции рецептов, хронологические таблицы или совершенно бесполезные факты о конкретном регионе Депонии. Они служат для обзора и должны отвлекать, вас от того, как неприлично много текста вы читаете.

Вот ГМ-блок. Толстая рамка говорит: "Отвернись, игрок!" Только мастеру можно читать эти блоки. Ну ладно, хорошо. Конечно, вы можете делать что хотите. Но может случиться так, что вы испортите себе удовольствие.

А это блок истории. В нём содержится информация о развитии депонианских населённых пунктов в течение эпох. Это может оказаться существенно для игроков, поэтому вашей группе стоит решить, кто будет их читать.

Эти блоки – всего лишь расширение для блоков ГМ или истории. Они будут использоваться в случаях, когда в основном блоке смертельно не хватает места из-за того, что наша болтовня растянулась на полстраницы или больше. И чтобы ещё сильнее вас запутать. Вы уже запутались?



МИР ДЕПОНИИ

КРАТКИЙ ОБЗОР

Депония – это планета, во многих отношениях похожая на нашу, только здесь человеческое общество, каким мы его знаем, рухнуло и вынуждено бороться за выживание в покрывшей всю планету мусорной пустыне. Кроме того, это родина для множества забавных разновидностей утконосов, для миролюбивых зомби и воинственных хиппи, театр действий различных идиотских войн и планета с, возможно, самыми запутанными в Галактике правилами игры в "камень-ножницы-бумага".

На Депонии происходили все мыслимые и немыслимые виды стихийных бедствий, поэтому планета населена также бунтующими роботами, клонированными динозаврами, мутантами и байкерами-варварами; кроме того, некоторые естественные законы природы были попросту отброшены, иначе всё бы совсем запуталось.

По сути это сочетание всех постапокалиптических сеттингов, вроде "Безумного Макса", "Fallout" или "Автостопом по Галактике", только здесь большинство людей устроилось куда уютнее, хоть и не обошлось без белых ворон и бесчисленных опасностей.

Большинство депонианцев объединяет общий враг: репрессивный Органон, армия экипированных высокотехнологичными устройствами солдат, которые занимают

ся загадочными вещами в своих башнях и внимания которых лучше не привлекать. Высоко над поверхностью планеты парит легендарный Элизиум, орбитальная станция, где воздух чист, вода прозрачна, а женщины и, при надобности, мужчины менее волосаты (и еда тоже). Но большинство жителей поверхности смирились со своей судьбой – жизнью в мусоре. Многие даже полностью довольны тем простым существованием, которое им удалось выстроить.

Но даже эта подчёркнуто скромная жизнь находится под угрозой, ведь на Элизиуме уже много лет планируют взрыв планеты. И это, конечно, не единственная проблема депонианцев. На самом деле в дверь стучатся куда более очевидные проблемы, будь то мародёрствующие орды варваров или самые обычные соотечественники, которые не желают мириться с жизнью на свалке и в поисках выхода представляют угрозу для соседей своими зачастую необдуманными поступками.

Но эти люди также – те, кто мыслят нестандартно и, таким образом, являются единственной надеждой на спасение планеты от взрыва и от бесчисленных стихийных бедствий, угрожающих ей. Участники ролевого приключения попадают в эту категорию, а значит, являются непонятыми на Депонии аутсайдерами.

ЧТО УМЕЕТ ПУТЕВОДИТЕЛЬ

На следующих страницах мы хотим подробнее разобрать все аспекты игрового мира Депонии: его историю, важнейшие локации и людей. Также мы хотим дать вам представление о том, как вообще устроена жизнь на этой мусорной планете. С этой целью следующая часть книги выстроена в форме путеводителя, а потому почти полностью состоит из внутриигрового текста с некоторой дополнительной информацией в специальных блоках. В них содержится в основном информация, которой депонианцы могут не знать, а потому не являющаяся "официальной" частью путеводителя. Мы начнём с подробного описания регионов, уже известных по играм, – Трёх Четвертей, затем осветим оставшуюся часть главного континента и, наконец, остальную поверхность планеты.

Чтобы не заваливать вас сразу слишком большим объёмом информации, глава об истории Депонии поделена на две части: в начале путеводителя мы поведаем вам предысторию до момента, когда начинается уже известный сюжет квестовой трилогии. Далее будет приведён исторический обзор восстания против Органона, а в самом конце – краткий обзор возможных перспектив будущего планеты.

Причина этому такова: вы можете проводить свою ролевую игру в любой понравившейся эпохе. До событий игры, во время них или после. Наш подход гарантирует, что вы всегда будете знать, какая информация к какому периоду относится. Поэтому мы включили в путеводитель множество дополнительных блоков, описывающих, как изменились места, люди и обстоятельства в результате восстания и последующего вывода войск Органона. Это звучит сложнее, чем есть на самом деле. Так что без паники!

А что насчёт Руфуса? Я думал, в этой книге есть что-нибудь о Руфусе, чёрт возьми!

Разумеется, Руфусу, величайшему герою Депонии, будет отдано должное на этих страницах. Пусть он и не в центре внимания, ведь там находятся – правильно – ваши игровые персонажи. Больше о Руфусе можно узнать на странице 110 и в блоке "Правда о восстании" на странице 46.

Нижеизложенный путеводитель – работа небольшого торгового отдела, расположенного на Элизиуме. Совет Старейшин там поручает жителям решение небольших задач вроде "Придумайте-ка альтернативный план подрыва Депонии (победитель получит приз-сюрприз)!"

Большинству элизианцев это было неинтересно. Кстати, когда мы говорим "торговый отдел", мы имеем в виду компанию из одного человека, управляемую с общественного компьютера в баре у бассейна. Этот человек к тому же страдает сомнительной вменяемостью и злоупотреблением "Дайкири".

Его предложение – привлечь другие формы разума (да-да, он об инопланетянах) в надежде, что те окажутся настолько дружелюбными и отзывчивыми, что заберут депонианцев на какую-нибудь пригодную для жизни планету. Поэтому нужно запустить в космос несколько сотен зондов. Но нести они должны не отталкивающий зов о помощи, а приманку – рекламную брошюру для межгалактических туристов. Торговый отдел надеялся на активный приток всех воз-

можных форм жизни, оснащённых или не оснащённых щупальцами и экзоскелетами.

Организатор торгового отдела по имени Нозль пришёл от своей идеи в такой восторг, что не стал дожидаться ответа Совета, а сразу приступил к написанию текста для брошюры за несколько лет до намеченной даты взрыва. Он с энтузиазмом спустился на парашюте на поверхность планеты, собираясь вернуться в течение трёх недель. Но больше его никто никогда не видел.

Нозль слегка увлёкся. Он собрался написать не меньше, чем всеобъемлющий путеводитель по этой потрясающей планете. Ради этого он провёл в пути несколько лет, забыл о своём изначальном "поручении" и за время странствий подготовил несколько тысяч страниц заметок на макулатуре. В конце концов его работа всё же вышла в печать благодаря порта-фискскому издательству "Ржавый Лис".



**К НОГАМ ХОРОШО ОСВЕДОМЛЁННОГО
ПУТЕШЕСТВЕННИКА ПАДУТ ВСЕ ДАМЫ!**



Депония – мир, полный противоположностей. От бескрайних мусорных утёсов у Ржавого моря до бескрайних пустынь Фантазий-ля-минор, от тараканьих лабиринтов Боствок-Эртеля и дремучих Дубинных лесов до сияющих огнями мегаполисов вроде Портафиско или Центрополиса. Конечно, кое-что никогда не меняется: повсюду мусор и грязь. Отбросы, насколько хватает глаз. Но опытный турист знает: везде, где есть отбросы, можно сделать какое-нибудь открытие. Будь то не до конца решённый кроссворд в журнале, брюки, которые наверняка снова войдут в моду через 40 лет или – для коллекционеров – почти неповреждённая экшн-фигурка Фифи Финтифлюшки. Депония полна сюрпризов. Это относится и к её жителям – народу дружелюбных импровизаторов с богатой культурой, которая примет Вас с распростёртыми объятьями!

Меня зовут Нозель, и я Ваш гид. На следующих страницах я познакомлю Вас с величайшими достопримечательностями, самыми модными ресторанами и лучшими отелями планеты Депония, чтобы Вы смогли выжать максимум из Вашего хлама.

Сначала я поведаю Вам о культуре и истории Депонии. С такими знаниями никто больше не сумеет отличить Вас от коренного жителя мусорной свалки!

Ах да, следующий раздел, повествующий об истории планеты, может показаться немного мрачным. Не позволяйте этому сбить Вас с толку! История порой бывает жуткой.



ИСТОРИЯ ДЕПОНИИ

Многое, что когда-то было, забыто. Или вытеснено. Или намеренно зарыто в мусор и обнесено высоким забором из колючей проволоки.

Поэтому большая часть истории Депонии окутана мраком. Но все знают, что планета не всегда была полностью покрыта металлоломом и хламом. Когда-то – вероятно, столетия назад – Депония была миром зелёных лугов, воздуха, которым действительно можно было дышать, и воды с содержанием H₂O более 50%. Миром всей той ерунды для слабаков, которую теперь можно найти только на Элизимуе. К сожалению, люди были слишком невежественны и недалёковидны, чтобы понимать последствия своих преступлений против окружающей среды. То, что в легендах зовётся "культурой одноразовости", обернулось разрушением существующей экосистемы. Человечеству грозило задохнуться в своей собственной грязи, ледники таяли, вымирало всё больше видов животных, в атмосфере расширялись озоновые дыры, нефтяная плёнка на морях и частное телевидение переживали последний рассвет. Планета реагировала на эти истязания землетрясениями и наводнениями, что в сочетании с сомнительными стандартами безопасности на электростанциях привело к ядерной зиме в некоторых регионах. Инфраструктура и коммуникационные сети постепенно рушились.

ПОИСКИ РЕШЕНИЯ

Наконец были разработаны аварийные планы: миллионы людей переселялись, но места нигде не хватало. В качестве места для новых поселений можно было использовать только оттаявшие земли бывшего Северного полюса. Кроме того, оказалось, что выбрасывать в космос мусор, которого становилось всё больше, – плохая идея: он собирался на орбите, мешал космическим кораблям и рано или поздно всё равно падал на поверхность. Затопленные при повышении уровня моря земли пришлось отвоёвывать путём возведения мусорных плотин и создания мусорных островов. Однако все эти сооружения

страдали от незначительных дефектов конструкции, а потому развалились и снова стали скапливаться в кучи, из-за чего изменились даже рельеф планеты и береговые линии.

К тому времени человеческая популяция уже резко сокращалась. Озоновые дыры, переработанные загрязнённые биоотходы и вызванное разрушением экосистемы недоедание не пошли людям на пользу, да и радиационные мутанты всё ухудшали положение человечества. Климат настолько изменился, что дождь или даже чистая питьевая вода стали редкостью во всём мире. Воздух становился всё менее пригодным для дыхания с каждым умирающим деревом.

Вопреки советам бесчисленных маркетинговых агентств решено было дать географическим объектам планеты новые, подходящие названия: так возникли страны вроде Шлаколандии, Дрексии, Ржавстралии, Барахолии или Рутлени. Разумеется, проблем это не решило, но теперь хотя бы ничего не приукрашивалось.

Попыток решения было много, но все они вскоре становились частью проблемы: несколько биологических экспериментов, призванных решить мировую продовольственную проблему, привели к обратным результатам и вылились в три одновременных зомби-апокалипсиса. Поручить искусственному интеллекту решение экологических проблем также было шагом в неверном направлении: 8 из 10 суперкомпьютеров, которым поставили задачу, признали корнем зла людей и пошли против них. Уже скоро человечество во многих регионах вело войну с техникой и отказывалось от неё.

Крупномасштабное бурение с целью нащупать в земном ядре новые источники энергии вызвало сдвиг магнитного поля. Ось планеты сместилась, а вместе с ней и климатические зоны. В регионах с умеренным климатом стало душно и жарко, а в соседних странах начался новый ледниковый период. Конец цивилизации, казалось, был предрешён.

КОЛЛАПС

В то время как всемирно признанные учёные подсчитали, что планете, между делом переименованной в Депонию, осталось не больше 50 лет до превращения в необитаемую мусорную массу, менее признанные учёные выступили со смелой идеей: они решили попробовать манипулировать магнитным полем в ядре планеты при помощи уже имевшихся бурильных установок, чтобы замедлить её вращение и выиграть таким образом больше времени.

Сейчас кажется немного невероятным, что тогда объединение оставшихся наций утвердило этот план, но иногда в жизни так и бывает: когда не получается найти выход, действовать вслепую всё же кажется интуитивно более правильным, чем просто сидеть и ничего не делать.

Эти манипуляции растянули депонианский год до 72 ½ недель с одной высокой неделей каждые два года. В то же время они вызвали электромагнитный импульс, уничтоживший 95% существовавших цифровых технологий и стёрший почти все сохранённые данные. Чем продвинутой была компьютерная система, тем с большей вероятностью превращалась она в хлам. Совсем разрушилась последняя оставшаяся глобальная информационная сеть, что многие сочли настоящей катастрофой: теперь они не могли больше играть за своих ржавых эльфов и мусорных самураев 95-го уровня, а порножурналы снова приходилось выискивать в хламе.



**СОВРЕМЕННЫЙ
БЫТОВОЙ
МАНИПУЛЯТОР
МАГНИТНЫМ
ПОЛЕМ ПЛАНЕТЫ**

Но многие на это лишь пожали плечами: компьютеры к тому времени и без того считались в лучшем случае ненадёжными из-за их всё более открыто проявляющейся мизантропии. Восемь мятежных суперкомпьютеров в предшествующие годы отследили через депонианские сети античеловеческую программу и загрузили её на как можно большее число компьютерных устройств. Но даже опасность быть заманенными в пропасть предостерегла от использования навигаторов далеко не всех, а уж автоматические кофемашины, пытавшиеся медленно известить своих хозяев путём подсыпания лишнего сахара, могли продержаться ещё долго. Конечно, электромагнитный импульс положил конец и большинству вооружённых столкновений с андроидами-истребителями, которых посылали суперкомпьютеры.

Только на Северном полюсе, переименованном в Метрополь, машинам удалось завершить своё кровавое дело: там больше не существует человеческого населения.

Возможно, технологический коллапс, вызванный ЭМИ, спас депонианцам жизнь. Но теперь из-за отсутствия необходимого для расчётов профессионального оборудования нельзя было точно сказать, действительно ли действия населения выиграли больше времени. Горы хлама, тем не менее, продолжали расти за счёт бесчисленных портативных компьютеров, прекрасно выглядящих, но совершенно бесполезных телефонов и сверкающих хромом высокопроизводительных андроидов.

ИМПРОВИЗАЦИЯ

Уже после восстания супер-ИИ находчивые механики задумались о более старых и менее упря-

мых технологиях. Теперь массовым явлением стали такие профессии, как оплётанные ретро-хипстерами IT-специалисты.

На основе оставшихся технологий были разработаны новые стандарты, и картриджи данных, невосприимчивые к ЭМИ и в целом долговечные, показали себя лучшими среди новых и старых носителей.

Возвращено было к жизни поколение роботов, которое долгое время считалось металлоломом. Люди начали открывать в себе талант, позволивший им дожить до сегодняшнего дня – собирать из полезных обломков что-то новое, некрасивое, но рабочее. Таким образом удалось более-менее удержать на плаву последние заводы, средства связи и транспортные системы.

Чем сильнее усугублялась ситуация, тем шире становилась пропасть между бедными и богатыми. Высший класс и до тех пор вёл относительно роскошную жизнь. Уединившись в укрепленных или отдалённых особняках с последними сохранившимися участками плодородной земли и собственными плантациями, они могли продолжать вести жизнь, о которой мечтали все. Низший же класс копошился в грязи подобно вомбатам. Напряжение вылилось, помимо прочего, в дрексиканскую гражданскую войну, в ходе которой жители свалки штурмовали особняки сверхбогачей. Война была кровопролитной, но, по крайней мере, недолгой и справедливо закончилась полным уничтожением обеих сторон, когда на Дрексике свалилась с орбиты куча мусора и почти полностью стёрла её с лица планеты.

ПЛАН ГЕРМЕСА

Население планеты после всех пережитых катастроф составляло всего несколько миллионов. Времени осталось мало, особенно у загнанного в угол высшего класса. В тайне был составлен новый план. Казалось, пришло время покинуть Депонию. После того, как некоторые нации отреклись от явно некомпетентного мирового правительства, из международного кризисного штаба элиты планеты выделился Совет Старейшин. Он всё ещё имел влияние на большую часть планеты, а благодаря весьма богатым членам и лоббистам перед ним было открыто много других, менее законных путей. Совет Старейшин распорядился построить орбитальную станцию "Элизиум", где люди смогли бы позволить себе лучшую жизнь вдали от всего этого хлама. Осознание угрозы гибели сплотило большинство депонианцев, чтобы всего за несколько десятилетий претворить в жизнь этот амбициозный проект – каждый помогал в меру своего таланта: так, чернь сваривала вместе стальные балки, пока Высшая Мириада (на самом деле их было меньше десяти тысяч, но так уж они назвались) занималась дизайном наволочек для спасательных капсул.

Однако Совет Старейшин, всё ещё напуганный лучшими PR-консультантами планеты, рассказал общественности не всю историю. Элизиум задумывался лишь временным пристанищем, а также космическим кораблём, который должен был доставить людей на ближайшую пригодную для



жизни планету под кодовым названием "Утопия". Кораблём, где не хватит места всем депонианцам.

Кроме того, один из ведущих учёных Совета Старейшин по имени Гермес прекрасно понимал, что ни один двигатель не даст достаточно энергии для отправки корабля к цели в обозримом будущем. Но Депония и так стала непригодной для жизни. Так на что же ещё годился этот гигантский мусорный шар?

Гермес разработал план подрыва Депонии. Сила взрыва должна была перебросить Элизиум на Утопию. Но такой контролируемый взрыв требовал тщательного планирования и исполнения. Причём с поверхности: кому же поручить такое масштабное и ответственное задание? Уж точно не черни, которая может взбунтоваться. Но и изнеженные богачи не подойдут. Поэтому совет старейшин одобрил ещё одну идею Гермеса: без ведома населения Депонии начался проект "Органон" – выращивание армии послушных солдат-клонов, лишённых уважения к жизни и страха смерти. Согласно замыслу Гермеса, они должны были отличаться надёжностью и пунктуальностью, физической выносливостью, а также обходиться минимумом пищи. "Механические бороды" фильтровали бы для них загрязнённый воздух. Их работой было возвести сеть взрывных башен, соединённых надземными железными дорогами, а после завершения строительства осуществить взрыв – и при этом пожертвовать собой. На Элизиуме места таким людям не было. Так как Гермес понимал, что его план спасёт лишь часть человечества, а значит, миллионы людей придётся оставить на обречённой на смерть планете, Органону поручили ещё одно зловещее задание: поддерживать порядок, пока подходит к концу существование последних людей на поверхности. Согласно расчётам, после завершения постройки Элизиума человеческая жизнь на Депонии будет возможна ещё только несколько лет, а потом все погибнут, и задача Органона – удостовериться, что конец встречен с достоинством и без ущерба для взрывных башен или других стратегически важных сооружений.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ЭЛИЗИУМ

Такую эвакуацию невозможно провести за один день. Поэтому переселение на Элизиум происходило несколькими волнами в течение примерно десяти лет. Оно началось около трёх десятилетий назад, первыми на орбиту отправились руководители, учёные и техники с тем, чтобы всё подготовить. За ними последовали все остальные: те, кто был избран, или те, кто мог позволить себе билет. Разумеется, эти счастливчики должны были держать язык за зубами по поводу отбора. Народ собиравшийся оставить убеждённым в том, что очередь рано или поздно дойдёт до каждого. И всё же с каждым годом, в течение которого гондолы до Элизиума позволялось использовать всего нескольким сотням богачей, среди людей зарождались подозрения.

ВЫСТУПЛЕНИЕ ОРГАНОНА

Примерно одновременно с первой волной эвакуации появился Органон. Первые клоны были уже зрелыми. В течение года они выросли во взрослых мужчин и перешли в подчинение к некоему Улиссу, Главнокомандующему Органона, который решил оставаться на планете как можно дольше, чтобы наблюдать за работой. Назначением первых клонов была в основном охрана подъёмных станций. Они должны были держать от них подальше депонианцев, которые пытались получить доступ силой, а также заставлять замолчать тех, кто распространял мысль о том, что их собираются оставить умирать.

Поначалу эти противостояния ещё были вежливыми, пусть и решительными, но с каждой новой волной эвакуации, которая явно предназначалась только для элиты, росло недовольство, и конфликты всё обострялись. Но с каждой волной также увеличивалась армия клонов-органонцев, и мятежников либо подавляли силой, либо подвергали промывке мозгов.

К тому времени также началась работа над взрывными башнями и соединяющими их крейсерскими путями. Откуда Органон взялся и что это за строительные проекты, для людей так и осталось тайной.

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛНА ЭВАКУАЦИИ

Около 20 лет назад время пришло: Элизиум был полон. Для остатков элиты назначили последний рейс с Нижней подъёмной станции. Конечно, об этом пошли слухи, и сотни тысяч депонианцев отправились в путешествие к башне у Ржавого моря в отчаянной надежде урвать последнее место – в том числе много уже-почти-сверхбогачей с полными чемоданами денег и паникой в глазах. Это могло закончиться только катастрофой.

Органон в тот день получил приказ применять как можно меньше насилия, чтобы не усугублять ситуацию.

Спасательная капсула сделала несколько ходок и больше не вернулась. Теперь простому человеку стало абсолютно ясно, что сооружения, возведённые в основном их руками, с самого начала предназначались лишь для спасения ненавистного высшего класса. Легенда гласит, что бедняки "проклинали предателей и тянули к ним зажигалки для гриля и огромные вилки с сосисками" (очевидно, в честь праздника была организована вечеринка с барбекю. С тех пор "Гриль-четверг" стал постоянным праздником депонианского календаря).

Фаланга органонцев была разбита, люди разграбили подъёмную станцию и начали карабкаться по толстому кабелю. В итоге Совету Старейшин пришлось отдать приказ его обрубить; кабель свалился в море и унёс с собой сотни людей.

Депонианцы были потрясены: их бросили и забрали всю технику, которая могла бы позволить им добраться до Элизиума. Их оставили умирать. Единственная оставшаяся подъёмная станция, о которой им было известно, находилась в Порто-Фиско, в неприступной башне Главнокомандующего.



РАСЦВЕТ ОРГАНОНА

Согласно расчётам, людям на поверхности теперь оставалось жить всего несколько месяцев. Но за прошедшие годы депонианцы научились выживать среди мусора. Любой ценой и вопреки всему они заново налаживали быт, продолжали жить или основывали новые общественные структуры. Они грабили то, что бросили богачи, и влачили существование среди хлама. С тех пор люди в Трёх Четвертях были в основном организованы в небольшие коммуны, ответственные за водоснабжение. Хламоискатели копались в мусорных шахтах в поисках чего-нибудь полезного или даже съедобного. Охотники на паразитов убивали тех немногих животных, что смогли вовремя приспособиться и самостоятельно выжить в мусоре, – либо чтобы употребить их в пищу, либо чтобы предотвратить обратное. Однако в других регионах планеты люди нашли гораздо более экзотические способы адаптироваться.

Из своей штаб-квартиры в башне в Порта-Фиско Улисс наблюдал за вознёй черни у своих ног и был раздражён каждым днём, в который они отказывались погибать от инфекционных болезней, отравления и радиоактивного излучения. Но это, как он предполагал, было всего лишь вопросом времени.

Тем временем железнодорожная сеть оплела почти всю Депонию, но настоящим депонианцам пользоваться ими было запрещено. Органон удерживал жителей от входа на свои объекты, в том числе си-

лой оружия. В итоге несколько лет назад из Порта-Фиско изгнали даже его население.

Чтобы обеспечить непрерывный ход работ и соблюдение графика, Улисс разрешал своим людям принимать жёсткие меры, как и предполагал их характер. Со временем Органон позволял себе всё больше и начал собирать налоги, взыскивать пошлины и устраивать налёты в поисках саботажников. Разумеется, ничего не предоставляя взамен. Поэтому уже скоро люди Улисса получили прозвище "Тёмное Казначейство", но их мотивы всё это время оставались скрытыми от депонианцев – до наших дней. Сам же Улисс не стал докладывать переехавшему на Элизиум Совету Старейшин о выживании депонианцев – он не хотел обременять политиков этим знанием и таким образом ставить план под угрозу.

А вот Гермес сбежать на Элизиум не стал. Он сомневался в собственном плане и обосновался на своей тайной станции клонирования вблизи Порта-Фиско, чтобы заняться поисками решения лучше.

Примечание редакции путе-
водителя: остальные, более
поздние события истории нашей
планеты мы поместили в конец пу-
теводителя, поскольку они не важны
для понимания описанного далее.
Кроме того, это разрушило бы всё
напряжение.



История Депонии: хронологическая таблица

Мно-
гое в
депони-
анской ис-
тории на
меренно
размыто.
Историю
ныне су-
ществую-

щих государств можно найти в описаниях этих регионов. Для тех, кому нужно больше точности, здесь помещён краткий обзор, что когда происходило. Но на самой Депонии таких знаний нет ни у кого.

- Ок. 150 лет назад: легендарные Свалочные войны в Свальдике
- Ок. 130 лет назад: основание Синтополиса
- Ок. 100 лет назад: колонизация "Метрополя"
- Ок. 70 лет назад: авария и ядерный удар по Рутлени, созданы наниты, клонированы динозавры, наниты наносят ответный удар
- Ок. 60 лет назад: облучение Барахолии, прекращение торговли с Токсидентом
- Ок. 55 лет назад: восстание супер-ИИ и истребление населения Метрополя

- Ок. 50 лет назад: манипуляция вращением планеты
- ЭМИ планетного масштаба выводит из строя большинство сетей передачи данных
- Картриджи получают новую жизнь
- Ок. 45 лет назад: Аль'Гори покупает Всемирный банк у Цитаделлы
- Ок. 40 лет назад: дрексиканская гражданская война, вспышка колониальных войн в Свальдике
- Чуть больше 30 лет назад: свержение мирового парламента и основание Совета Старейшин, начало постройки Элизиума в Рутлени
- Атомные электростанции в Рутлени снова введены в эксплуатацию
- 30 лет назад: начало эвакуации, выселение Органона
- 29 лет назад: падение подсегмента Элизиума в сегодняшний Плох-Несс
- 28 лет назад: переселение короля шлаколандцев в Плох-Несс
- 20 лет назад: последняя волна эвакуации
- Вспышка эпидемий в Герме и строительство Стены Микробов
- Несколько лет назад: опустошение Порта-Фиско

"Когда грибковые споры в твоих лёгких осядут, ты сможешь дышать нормально!"

Говорят, ничего из того, что однажды попало на Депонию, никогда не возвращается. Это несколько преувеличено, и если Вы посещаете нас в качестве космического туриста, мы твёрдо убеждены, что Вы располагаете средствами, чтобы покинуть планету (и, быть может, забрать с собой нескольких из нас?). Так или иначе: добро пожаловать на Депонию!

Чтобы чувствовать себя здесь как дома, вам стоит знать несколько основных вещей.



ЦИКЛ ПЕРЕРАБОТКИ – ДОВЕДЕНО ДО СОВЕРШЕНСТВА НА ДЕПОНИИ!

"Ты хоть представляешь, каково просыпаться каждое утро, окружённым мусором? Раковина течёт, туалет засорился... а вода пахнет так, как будто не мылась месяцами. Вся планета – это куча хлама! Мы ходим по хламу! Мы едим отбросы!"

Эти слова признанного народного героя, возможно, немного резки. Но по сути это правда: мусор – основа основ всей жизни на Депонии.

Однако ответ на его знаменитый вопрос едва ли вошёл в легенды. Он звучит так:

Конечно, это очень круто!

На протяжении десятилетий и веков с тех пор, как Депонию заполонил мусор, выжить смогли только те, кто быстрее всех адаптировался. И они способны высосать ещё немного питательных веществ даже из самого сухого кактусового стебля. То же самое, конечно, относится и к разнообразной фауне Депонии. Так развилась неприхотливая порода людей, которые, с одной стороны, могут жить за счёт того, что в изобилии предлагает окружающая среда (а именно: отбросы и то немногое, что из них растёт), с другой – готовы также поделиться этими деликатесами с желанными гостями. Депонианское "сельское хозяйство" всегда было трудно вести, а в последние 30 лет, после "восхождения на Элизинум", стало ещё тяжелее.

Мусор – пища и сырьё одновременно, он служит стройматериалом, источником запчастей, перерабатывается в одежду или попадает в практичные хламосжигающие двигатели, приводящие в движение мусорные катеры. Конечно, на Депонии есть и мануфактуры, где из полезных ископаемых получают новые продукты. Однако мы не рекомендуем посещать эти производства или изучать списки ингредиентов. Жаль было бы потерять с трудом заработанное содержимое Вашего желудка.

ВОДА

Если Вы принадлежите к тем формам жизни, для которых вода является жизненно необходимым ресурсом, то на Депонии Вам стоит быть готовыми к некоторым небольшим ограничениям. Пресная вода – большая редкость, да и солёной почти нет. В горькой и кислой, напротив, нет недостатка, а глубоко под султанатом Аль-Гори должно находиться озеро с водой вкуса умами.

Большинство воды на планете загрязнено химическими или радиоактивными отходами, но вкус у неё интереснее. Дождь в большей части нашего мира выпадает лишь раз в несколько лет и всегда является поводом для радости. По крайней мере, он дочиста вытравливает улицы.

"Питьевая вода" в основном очищается в коммунах ценой немалых усилий и всё равно едва может считаться за воду. В сущности, если в ней нет никаких частиц, это уже хорошо; говорят также, что стирка белья – это пустая трата времени, потому что одежда будет чище, если её не стирать. Расход воды в общинах строго нормирован. В одних местах это делается при помощи сложной системы трубопроводов, в других – через центральные пункты выдачи. Чистая вода знакома большинству сельских депонианцев только по легендам, а для жителей мегаполисов это самый ценный товар. Поэтому путешественникам следует быть начеку: если Вам предлагают чистую питьевую воду, это запросто может быть жидкость, которую легче найти среди мусора – аккумуляторная кислота...



В зависимости от региона представления о "воде" сильно различаются. Каждое из этих трёх изображений может им соответствовать.

ДЕПОНИАНСКОЕ ПИТАНИЕ



Вся жизнь на Депонии рождается из мусора. Большинство видов растений за последние века вымерли в большей части планеты. Остались мхи, лишайники, немного кактусов и очень мало старых деревьев, которые, однако, по большей части окаменели. Прибавьте к этому также генномодифицированную кукурузу и агрессивные компостные джунгли. Грибы, напротив, отлично растут на большей части свалок, и с помощью грибницы им удаётся высасывать питательные вещества, скрытые глубоко в земле. Конечно, есть и исключения: в отдалённых частях света всё ещё существуют гигантские дремучие леса, но они не могут быть использованы людьми по разным причинам, о которых мы поговорим далее в этой книге (если не забудем).

Почти каждый житель Депонии занимается сельским хозяйством в малом или большом масштабе. Плодородная земля часто является ещё более ценным товаром, чем вода, а в регионах побогаче у каждой семьи есть наполненный ею ящик, где выращиваются неприхотливые овощи и небольшие кактусы. В большем масштабе кактусовые и грибные фермеры пытаются управлять своими хозяйствами на более или менее ровных мусорных равнинах – в основном с удовлетворительным результатом, но не более.

Всем этими растениями и грибами, в свою очередь, могут питаться различные виды животных, удивительно хорошо пережившие человеческие эксперименты с окружающей средой. Помимо кибер-крыс, это прежде всего утконосы и вомбаты, нашедшие для себя совершенно новые ниши. И, конечно, выжили также некоторые хищники, питающиеся этими травоядными и всеядными животными. Таким образом, находчивым депонианцам доступен целый ряд возможных источников пропитания:хламоволки, утконосы и их товарищи, грибы и кактусы. Кстати, из плесени тоже можно приготовить потрясающие блюда, если только знать как. Конечно, среди хлама время от времени попадают старинные консервы или продукты длительного хранения, сохранившиеся спустя годы. Особенно желанны все те товары, которые сверхбогачи в недавнее время не смогли забрать с собой на Элизи-

ум. Органон интересовала лишь малая их часть, так что депонианцам доступно для разграбления множество недвижимости. Поэтому в некоторых местах вскоре образовался новый высший класс из тех, кто был достаточно быстр и жесток, чтобы занять старые склады, – хотя и по сей день, если повезёт, можно наткнуться на такое место или же на сокровище поменьше, например, на торговый автомат, технология строительства которых сегодня известна только на Элизиуме (и которые умеют готовить сладкую вату различных вкусов – от кальцоне, он же глутамат, до фосфора).

Такие находки считаются исключительной удачей и часто подолгу хранятся в качестве сокровищ... как правило, пока, к сожалению, не истечёт в итоге их срок годности.

В конечном итоге, однако, придётся сказать без прикрас: по сути всё, что потребляют депонианцы, является отфильтрованным тем или иным способом мусором и, вероятно, отравлено, радиоактивно или и то и другое вместе. Людям эволюция гарантировала, что они смогут с этим справиться. Но Вам после посещения планеты следует пройти тщательную дегельминтацию. И в идеале хорошо, если Вы уже выполнили свои репродуктивные планы. Тем не менее, в депонианском меню есть несколько жемчужин, которые мы не хотим от вас утаивать (смотрите в блоке).

Счастливейшим (или отчаяннейшим) из депонианцев удалось обосноваться на бывших земельных участках переселенцев на Элизиум и вернуть к жизни разбитые там сады. Конечно, некоторые из привилегированных жителей остались в своих домах, потому что Элизиум вселял в них плохие предчувствия. Другие смельчаки раз за разом пробираются на продовольственные склады Органона, чтобы дополнить свою диету несколькими сухими пайками. А среди всех этих мусорных гор по-прежнему работает несколько традиционных фабрик, производящих продукты для ценителей из строго засекреченных ингредиентов. Одна из таких компаний – "Ссыдр" (4040, Порта-Фиско, улица Кацумбеля, 12), с запоминающимся слоганом "Ссыдр – единственное питьё на планете" ставшая поставщиком напитков номер один, а также предлагающая свой знаменитый продукт в грибном и газированном (для детей – светится в темноте!) вариантах. Ингредиенты различных рецептов ссыдра – один из наиболее охраняемых секретов планеты.

Продовольствие в игре

Обеспечение водой и пищей – главная проблема на Депонии. У вашей группы, возможно, будут другие заботы, да и искать часами консервы среди мусора довольно скучно. И всё же нехватка пропитания может быть важным элементом истории: вероятно, героям придётся помогать голо-

дающей деревне, воровать какой-то особенный деликатес из теплицы или со склада, или же у них кончится питьевая вода посреди пустыни.



Типичное меню из трёх блюд

ТИПИЧНЫЕ ДЕПОНИАНСКИЕ БЛЮДА



Кактусовый хлеб

Стандартная основа завтрака, состоящая из запечённых кактусовых волокон, сама по себе относительно безвкусная, но на неё можно положить что-нибудь интересное. Полезное свойство: как только в язык вонзится одна из оставшихся иголок, Вы уж точно проснётесь.



Кактусовый пирог

Усовершенствованный кактусовый хлеб; по сути – не что иное, как ровно то же самое с кучей химического подсластителя и вставленной – к примеру, по случаю дня рождения – свечкой.



Колбаса из утконоса

Лучший способ приготовить утконоса – это колбаса. Для этого можно также использовать измельчённый клоу, и никто не будет жаловаться.



Слизь

Никто не знает, что за субстанцию получают в местечке Слизь и перерабатывают в колбасу в соседнем Отвратноу, но её часто употребляют в пищу по всей западной Мусоримате за недостатком альтернатив.

Грибной шницель с грибным салатом и плесневым соусом
Пожалуй, об этом больше нечего сказать...

Займовый пирог

Популярное у бедняков блюдо, все ингредиенты которого берутся взаймы и должны быть рано или поздно возвращены. В зависимости от местных традиций займ может принимать форму кругооборота, когда все помогают беднейшему на данный момент, либо же задолженность компенсируется ценными вещами вроде фамильных драгоценностей или почки...

Почечный пирог

...что приводит нас к почечному пирогу, традиционному праздничному блюду, особенно популярному в окрестностях Трупного озера. Туристам рекомендуется версия без камней.



Лаваш

Собирательное название множества блюд. Лаваш из кукурузного теста можно наполнить практически чем угодно. Классические варианты: мясные объёдки, садовый мусор и соус чили.

Перчёная закуска Доктора Рвотта

Популярная закуска, которая так же хороша, как и долговечна. Содержит не менее 20% перца. "Попробуйте также Рептильскую Жратву Доктора Рвотта, Жуков-Приманки Доктора Рвотта и Универсальных Таракашек Доктора Рвотта".



Разочаровывающие яйца Доктора Рвотта

Чтобы с раннего возраста показать детям Депонии, как устроен мир, концерн Доктора Рвотта в Старой Венеции разработал этот продукт: разочаровывающие яйца сделаны из кактусового шоколада, что само по себе уже довольно разочаровывающе. Внутри якобы должна быть игрушка. Однако большинство яиц просто пусты или, если особенно не повезёт, содержат остатки перчёной закуски, таракана или оторванный палец.



Кофейные леденцы

"Повышают способность концентрироваться. Улучшают память. Усиливают чувство равновесия. И, кроме того, улучшают память!"



ВРЕМЯ И СЧИСЛЕНИЕ

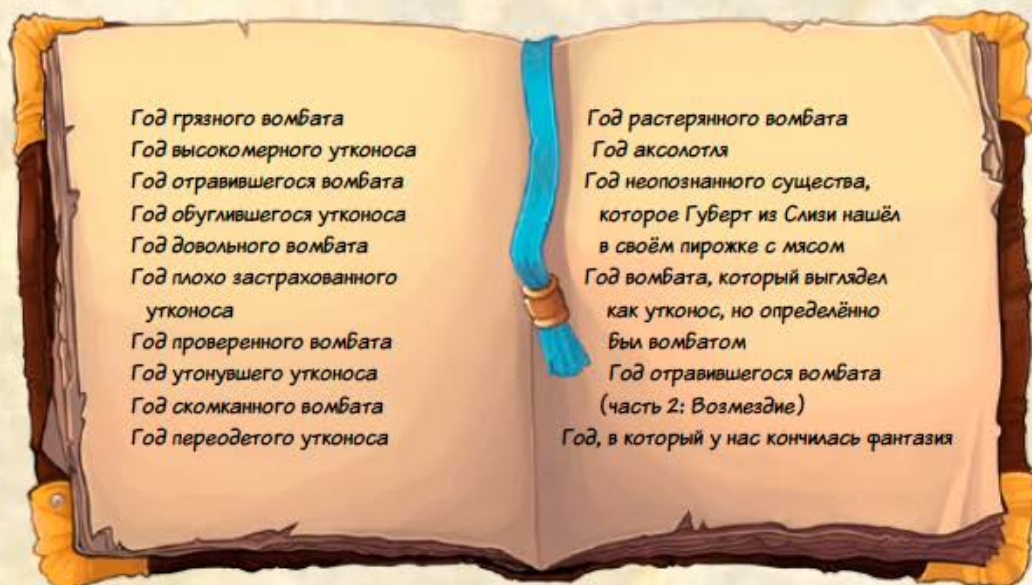
Депонианский год состоит из $71 \frac{1}{2}$ календарной недели с одной високосной неделей каждые два года. Неделя, в свою очередь, состоит из восьми дней.

Инициатива ввести восьмой день недели восходит к идее, что депонианцам нужен ещё один день для того, чтобы расчистить свои захламленные задние дворы (и, таким образом, в конечном итоге сгрузить хлам к соседям – основа устоявшейся сегодня бартерной системы). Отсчёт дней недели идёт как обычно с понедельника по пятницу, а потом наступает новый день, в народе для краткости известный как "Дрянъверг", а официально - "День Дряне-Масла – день для экологически сознательной и современной заправки ми-

неральным маслом от Вашего проверенного партнёра – инициатива Международного Календарного Комитета МКК и Дряне-Масла, официального спонсора Международного Календарного Комитета МКК".

Старое времяисчисление было утеряно в древности при сбоях данных. С тех пор в Трёх Четвертях и Дизропе принята новая система обозначения лет. Как и, по слухам, многие календари Токсидента, она основана на наиболее подходящих названиях животных, вариантов которых несколько меньше, чем хотелось бы.

Вот несколько примеров названий последних лет (не в хронологическом порядке):



НАРОДЫ ДЕПОНИИ

Говоря о депонианцах, мы, как правило, имеем в виду людей. Однако, помимо этого вида, представленного на планете в большом разнообразии, известны также другие разумные формы жизни. Кроме того, никто не знает, что за существа могли развиться за последние годы в более отдалённых уголках мира. Ведь большие его части заняты гигантскими пустынями из пыли и хлама или другими, ещё более враждебными к жизни ландшафтами – либо

же просто (более) не изучались. Даже Органон, чьи транспортные маршруты охватывают всю планету, так и не смог добраться до самых отдалённых регионов. Там – хотя, возможно, и в мусорных шахтах у нас под ногами тоже – живут и другие существа и получают из мусора всё самое необходимое. Вот краткий обзор тех существ, которых я повстречал в своих странствиях или о которых слышал.

ЛЮДИ ДЕПОНИИ

Ладно, это довольно очевидно. На Депонии миллионы людей. Они... ну, относительно нормальны. Типичный элизанец сказал бы, что они примитивнее и вульгарнее жителей орбитальной станции. Но я скажу так: ...да, может быть. Но зато они также более выносливы (возможно, за счёт защитного слоя из грязи), лучше приспосабливаются и не так подвержены заболеваниям – просто потому что все чувствительные депонианцы уже стёрты из генофонда. Люди... нормального роста и нормального веса. Кроме особо низких или толстых. У некоторых есть волосы, у других нет. У некоторых тёмная кожа, у других более светлая. Так как почти ни одна нация не живёт на своей исторической родине, место жительства ничего не говорит о происхождении. Они носят истрёпанные заплатан-

ные одежды – в противоположность элизанским облегающим виниловым комбинезонам. Хм... образ жизни – дневной. В основном. Обычно у них две руки, две ноги, и, к сожалению, один нос. Мне действительно сложно найти ещё какие-то отличительные черты. В общем и целом они безвредны. Конечно, в течение последних тысячелетий на Депонии развивались различные человеческие народы, но все они сегодня сильно перемешались, так что теперь лишь немногие из них можно определить по фенотипическим признакам. Поэтому обычно люди делятся на следующие подгруппы на основе их образа жизни (о различных культурных особенностях, зависящих от региона происхождения, мы более подробно поговорим в соответствующих главах).

МУСОРНЫЕ ГОРОЖАНЕ

В регионе вокруг Ржавого моря, который всегда считался центром цивилизации планеты, большинство людей в основном сохранили свой старый образ жизни. Это значит, что они оседают в городах и деревнях и имеют постоянные профессии, достаточно важные для сообщества. Они пытаются поддерживать видимость нормальности и для этого более или менее старательно следуют обычно строгим правилам коммуны или города (если таковые имеются).



КОЧЕВНИКИ

Кочевые народы существовали на планете всегда. Но миллионы людей также остались без крыши над головой в результате всех природных катастроф и с тех пор находятся в процессе массовой эвакуации, давно ставших самоцелью. Многие из этих кочевых племён – собиратели и торговцы, другие нападают на мирные мусорные поселения. Некоторые моторизованы или даже путешествуют на кораблях, другие совершают свои бесконечные переходы пешком или со стадами мулов и коз. Присоединение к кочевникам может быть хорошим и безопасным способом совершить длительное сухопутное путешествие. Однако сначала рекомендуется ознакомиться с соответствующими традициями, чтобы после не так съеденного блюда не оказаться вдруг женатым на любимой дочери или козе вождя.



ВАРВАРЫ

Традиционный варварский образ жизни особенно сильно укоренился во Фронтире и Ржавстралии. Если бы не события последних десятилетий, эта потрясающая культура, несомненно, вымерла бы, так что с этнологической точки зрения у любой катастрофы есть и положительные стороны. Варвары полагаются на право сильного, и их быт – бесконечная борьба. Их одежда – несколько кожаных лоскутков; на своих шипованных, тюнингovaných транспортных средствах они нападают на поселения и путешественников – потому что могут, потому что это весело и потому что кто-то должен это делать. Варвары могут вести кочевой образ жизни либо разбивать лагерь в старых заброшенных городах или пустынных крепостях. Некоторые живут и абсолютно обычной жизнью в поселениях у Ржавого моря, варварством занимаясь скорее в качестве хобби по выходным, если позволят супруги. Варварские племена склонны уничтожать друг друга и оставлять в живых только самого сильного и храброго молодого воина, который потом отправляется на поиски приключений.



ХИППИ

Довольно мало общего с варварами имеют хиппи-народы Депонии, в основном уединившиеся в более отдалённых и тёплых регионах планеты. Хиппи живут за счёт того, что может им предложить природа – и поэтому, как правило, они очень худы. Но это отвечает их чувству прекрасного и довольно свободным представлениям о ношении одежды. Хиппи верят, что планету можно спасти только живя в гармонии с природой, или предпочитают сбегать от жестокой реальности в наркотическое опьянение. Поскольку цветы в дефиците, многие хиппи носят венки и одежду из маленьких кактусов, что делает их ещё чувствительнее к наркотикам. Фактически эти люди населяют территории, оставшиеся самыми красивыми на планете, и, вероятно, их изгнание оттуда – вопрос времени. Но это будет не так просто, ведь хиппи считаются самым воинственным и опасным сообществом Депонии!



ОТШЕЛЬНИКИ И НУВОРИШИ

Они встречаются по всей Депонии и попросту не могут быть отнесены ни к одной из остальных групп. Но их объединяет их поведение: они живут в отдалённых местах и стреляют в каждого, кто без спроса зайдёт на их территорию. Отшельников можно встретить везде, где Вы этого не ожидаете, а то, что Вы попали во владения нувориша, обычно можно понять по сиренам или лаю собак. Отшельником быть легко: нужно просто найти дыру в поверхности и не иметь никаких больших притязаний. В случае нуворишей большие запросы часто заставляют их штурмовать недавно покинутые (надеюсь) виллы. Конечно, есть и нувориши-отшельники, но достаточно роскошные для них дыры встречаются редко.



НЕ-ЛЮДИ

Объединяя следующие народы в категорию "Не-люди", мы ни в коем случае не хотим их обидеть. Напротив! Я бы даже воспринял это как комплимент. Однако чётких границ нет, и некоторые из нижеописанных культур всё же имеют человеческие черты. Наряду с этими более или менее известными видами

на Депонии, как говорят, развивались и другие существа. И нам сообщали, помимо крысолюдей, об утконослолюдах и утконосокрысах. Существуют ли они где-нибудь на планете в действительности или только в легендах, мы сказать наверняка не можем.

ЗОМБИ



Как уже упоминалось, на Депонии одновременно случилось несколько зомби-апокалипсисов, некоторые из которых удалось закончить силой, а некоторые продолжаются до сих пор. Поэтому орды нежити в принципе можно встретить везде. Но особенно в дизропейской стране Герм, по сей день населённой в основном зомби. Все зомби-народы объединяет постоянное разложение и определённая заразность. Но не вся нежить – смертоносные, безмозглые чудовища. Это зависит от обстоятельств, при которых они стали нежитью. Одни зомби – жертвы вирусологических экспериментов, другие – результат неудачных программ по клонированию.

А некоторые – совершенно обычные люди, просто без дыхания, пульса и медленно разлагающиеся. Они могут отвратительно выглядеть и пахнуть (чему среди вездесущих гор мусора придаётся не такое уж большое значение), но их аппетит можно утолить хорошей книгой или культурной беседой. Здесь важно вовремя понять, с каким видом зомби Вы столкнулись.

МУТАНТЫ

Радиационные и телепортные катастрофы, особенно в Рутлении и Барахолии, но частично также в генных джунглях Южного континента, привели к довольно высокой плотности мутантов. Кстати, красавчики в кожаных костюмах, стреляющие лазерами из глаз или имеющие шикарные крылья, здесь имеются в виду лишь в исключительных случаях – речь о безобразных вариантах с глазами и ртами не в тех местах и с клешнями вместо рук. В Барахолии это даже преобладающий вид, держащий в страхе и трепете все соседние страны (а мы говорим о таких странах, как Трансвольтания, у которой слова "Страх и трепет" написаны на гербе). Мутанты, в сущности, могут быть любого размера и состоять из любого количества частей. Они считаются крайне агрессивными; сомнительно, способны ли они вообще общаться или думать. Конечно, здесь может иметь место культурное недопонимание, и мутант, возможно, просто хочет сказать "Рад с Вами познакомиться. Шикарные серьги!", когда бьёт Вас шипастой ногой в торс и отрывает Вашу голову. Пока этот вопрос не изучен в достаточной степени, мы советуем воздерживаться от более тесных контактов с мутантами.



ЙЕТИ



Так как видеозаписей с йети нет, мы размещаем здесь два доказательства их существования: клочок лобковых волос йети и загадочный, очень большой носок, который мог бы, вероятно, принадлежать йети.

В заснеженных горных регионах Дизропы и – реже – Мусориматы должны жить эти мохнатые, белые, непонятные человекоподобные существа предположительно любого роста от 2 до 8 метров. Сам я ни разу не видел йети. Наверное, это застенчивый народ, не ищущий никакого контакта с людьми.

Эти существа якобы могут есть только снег (даже растаявший снег им не подходит), а потому в течение последних столетий они вынуждены всё дальше уходить в самые отдалённые уголки мира. Хотя им пришлось покинуть Метрополь, они, по слухам, могли заселить Рутлению и там снова и снова вступали в конфликт с человеческим населением. Потому что, хотя большинство йети, как говорят, миролюбивы и очень умны, рутленийцы таковыми не являются – и кроме того, существует языковой барьер: йети якобы не могут ни понимать, ни имитировать человеческую речь.

Согласно легендам, йети – хранители природы планеты, и оберегают её от разрушения – их Священный Долг. В таком случае совершенно ясно, почему они не самые большие поклонники человечества. С другой стороны, они сами ужасно облажались со своей задачей.

Легенда также гласит, что йети – хранители древней магии, способной исцелить природу при помощи тотемов. Однако можно с уверенностью сказать, что для йети невозможно вернуться на родной Метрополь, где эти тотемы якобы находятся до сих пор.

КЛОНЫ-ОРГАНОНЦЫ

Служащие Органону клоны, созданные на Элизиуме с целью подготовить планету к взрыву, не считаются людьми. Они генетически запрограммированы исполнять приказы и с презрением плевать в лицо смерти. Они не знают сострадания, педантичны, крайне выносливы, бесстрастны и больше всего ценят пунктуальность. Таким образом, они кажутся похожими больше на роботов, чем на людей. Их высокотехнологичная броня лишь усиливает это впечатление. Все эти качества делают органонцев теми, с кем никому не хотелось бы враждовать. Однако существуют, по слухам, и подразделения из неисправных клонов, покинувшие войска. Большинство из них имеют некоторые или все из вышеперечисленных качеств и поэтому также не должны рассматриваться как нормальные люди. Но их дефекты часто несовместимы с кодексом Органона. Поэтому ходят слухи об отколовшейся группировке органонцев, которые вдали от остальных войск ищут в пустынях экшн-фигурки и каталогизируют их, потому что неправильное генетическое программирование делает их главным приоритетом завершения коллекции. У невежественного читателя это может вызвать ухмылку. Но автор уверен, что и эти органонцы могут проявить обычную жёсткость, когда речь идёт о выполнении важнейшей задачи. Я могу подтвердить это тем, что потерял мизинец и свою любимую фигурку Фифи Финтифлюшки.



СЛИЗЕВЫЕ ИЛИ ПЛЕСНЕВЫЕ МОНСТРЫ



Слизевые монстры развились до своей нынешней формы (*Fungus sapiens*) из плесневых колоний. Неизвестно, произошло ли это в дикой природе или в одной из гермских лабораторий. Как и их предки, слизевые монстры зелёные и рыхлые, могут принимать любую форму и размер и, как правило, довольно вредны для здоровья. Они запросто могут достигнуть трёхметрового диаметра и высоты и на этом этапе развития не брезгают людьми в качестве питания. Редко встречающиеся благородноплесневые монстры, напротив, придерживаются исключительно веганской диеты и дружелюбно настроены к людям. Несмотря на то, что в целом слизевые монстры – отталкивающие создания, они довольно культурны и регулярно встречаются для обмена

сплетнями. Их речь прекрасно понятна людям, но по ироничному капризу природы сами они не понимают звуков, которые издаём мы, а потому считают нас докучливыми вредителями. Слизевых монстров можно встретить везде, где сыро и грязно – прежде всего в канализациях, но, кроме этого, в джунглях планеты и некоторых прибрежных районах.

БУНКИ

Бунки, живущие в труднодоступном пустынном государстве Бункара, имеют только локальную значимость. По этой причине многие утверждают, что их вообще не существует, и считают самих бунков и их деятельность выдумкой любителей теорий заговора. На самом деле бунки, населяющие Бункару сегодня, – гибрид людей из Аль-Гори и внедепониианского вида, который также известен как бунки, но о котором сегодня почти ничего не известно. В целом бунки выглядят как люди, только... как-то по-другому (смотрите страницу 145).



Так могут выглядеть бунки
(набросок автора)

КРЫСОЛЮДИ

Крысолюди почти так же хорошо вписались бы в категорию "Люди" или "Мутанты", ведь речь о стабильной форме мутантов, развившейся из людей в центральной Мусоримате. Точнее говоря, это предположительно рутленийские радиационные мутанты, которые все вместе превратились в своего рода гибрид людей и крыс и стали, таким образом, редким исключительным случаем новообразовавшегося народа. К тому же такое описание немного грубо: по сути крысолюди отличаются от "нормальных" людей только сильным волосатым покровом, заострёнными ушами и абсурдно большими, но почему-то милыми резцами. Такие зубы позволяют им перекусывать металл, что всегда полезно при раскопках среди мусора. Их культура довольно небольшая, но они почитают крыс как тотемы, а воины вместо шлемов носят гигантские крысиные черепа. Крысолюди могут также считаться варварами. Они колесят по Фронтиру на своих мотоциклах в поисках жертв и останков несчастных путешественников на трассе 911 и постоянно атакуют пограничные укрепления в Порта-Фиско.



Так тараканолюди не выглядят ни в коем случае.

ТАРАКАНОЛЮДИ

Происхождение тараканолюдей – или коротко тараканов – неизвестно. Они могли появиться в процессе естественной эволюции, ускоренной радиоактивностью, посредством необычного эксперимента – возможно, по созданию достаточно живучего человечества для будущей жизни среди хлама, – или в результате нескольких странных транспортных катастроф.

Тараканолюди очень редко встречаются на берегах Ржавого моря; они живут в постройках в глубине мусорных пустынь. В целом они выглядят как люди с шестью конечностями, как у насекомых, экзоскелетом и тараканьей головой. Обычно они передвигаются ползком и не носят никакой одежды. В длину они чаще всего от 2 до 10 сантиметров. Говорить, по-видимому, не умеют.

Если задуматься, то это могут быть и совершенно обычные тараканы. Но многие местные жители считают иначе. В приграничных регионах мне рассказывали о сотрудничестве, близкой дружбе и даже браках с тараканолюдьми. Рестораны и поставщики услуг на этих окраинах привыкли к сосуществованию с насекомоподобными созданиями, которые явно более миролюбивы, чем можно предположить по их нервно дёргающимся мандибулам.

РОБОТЫ

Все роботы, использующиеся сегодня на Депонии, представляют собой пережитки прошлого – как, в сущности, и вся техника планеты и Элизиума. После большого сбоя данных удалось снова запустить или построить с нуля только эти старинные модели. Но перед этим их надо было выкопать из мусора – и по ним это видно. Неуклюжие жестянки скрывают в себе техническое ноу-хау более продвинутого поколения, так что многие роботы гораздо умнее, чем может показаться, а некоторые даже способны самостоятельно мыслить и превосходят в этом многих людей. И всё же большинство роботов на Депонии выполняют простую работу и служат в магазинах, офисах и редакциях с упором на бытовую электронику. В их программу, соответственно, заложены подходящие алгоритмы недовольства и сарказма. Многие машины недовольны такой скучной работой, и у них развивается депрессия или прочие расстройства личности – либо же они поворачиваются спиной к миру своих человеческих господ и ищут счастья в уединённости своих собственных анклавов (смотрите "Ксиномега").



ПРИМЕРЫ РОБОТОВ

САНБОТ-300

Профессия врача на большей части Делонии почти исчезла – во-первых, просто потому что никто не хочет этим заниматься, во-вторых, потому что люди в прошлом уже привыкли уступать эту неприятную работу машинам. Сегодня "Санбот-300" – одна из самых распространённых моделей для лечения ран, простых болезней и проведения несложных операций. Речь идёт о разработанных Органоном роботах, которые, тем не менее, были частично скопированы у делонианских механиков. У них оптимистичные голубые глаза и придающие мудрости металлические бороды. На лбу у них красуется красный крест – на самом деле это символическое пятно крови, официально признанный на планете символ медицинского персонала. Их пальцы могут разделяться в форме любого точного хирургического инструмента, а в ящике у себя в животе они носят лекарства и лейкопластыри.



НАВИБОТ В.0.9

Навиботы веками использовались, чтобы помогать людям каждое утро находить дорогу на работу. Нынешняя, симпривизированная из мусора версия не имеет никакой связи со спутниками или даже сетями передачи данных, а потому вынуждена таскать за собой приличное количество вычислительной техники и телескопов. Хотя у Навиботов сохранились карты, в результате движения литосферных плит и смещения планетной оси они устарели настолько, что стали практически бесполезными. Поэтому выглядят эти роботы как огромные глыбы техники, из которых торчат различные измерительные инструменты, почти полностью загоразживая маленький экран с картой. Они ходят на коротких ногах либо парят при помощи антигравитационных устройств и обычно могут говорить на нескольких разных языках и диалектах, что делает их ценными и в других областях.



РОБОТЫ-ЛЕГИОНЕРЫ

В дополнение к классическим боевым дроидам (смотрите страницу 220) многие роботы в Киномеге (смотрите страницу 98) были превращены в легионеров, даже если ранее никаких дел со смертью не имели. В случае сомнений бывшим вычислительным и обслуживающим машинам приделывали руки и ноги или зубчатые колёса, вносили в программу алгоритмы прицеливания и вшивали в руки оружие. Такое переоборудование не всегда идеально и иногда выглядит довольно гротескно, но имеет определённый развлекательный потенциал.

ТОРГ-О-МАТ 2000

Такого робота можно найти в некоторых магазинах у Ржавого моря. Он отвечает за продажу товаров и высчитывает вероятность попытки магазинной кражи отдельно для каждого нового клиента. Этот вид роботов умеет лгать – в противном случае он был бы невыгоден торговцам. У него даже в небольшой степени могут развиваться чувства наподобие ревности.

АРКАДИНАТОР АЛЬТРОН 3

Механики недавнего прошлого сварили из старых игровых автоматов "Развлекательный центр будущего". После того, как портативные игровые консоли были признаны практически вымершими и технически невозможными, тюнинг-ованный автомат оснастили руками, ногами и интеллектом, чтобы он мог следовать за своим владельцем, подбадривать его, умижать или конкурировать с ним. Аркадинаторы считаются излюбленными компаньонами одиноких дальнбойщиков и идеальными заготовками для роботов-легионеров, чей ИИ можно бесконечно настраивать.



ОППЕНБОТ

Оппенботы разработаны, чтобы помогать высшим чинам Органона с подрывом планеты. Фактически высокопроизводительный позитронный мозг Оппенботов ответственен за сложные расчёты, необходимые для того, чтобы взорвать планету именно тогда и именно так, чтобы взрыв направил Элизим по верному пути. Но с тех пор, как эти вычисления были завершены, Оппенботы служат Органону в качестве секретарей и половинок. Уничтожение всего человеческого рода не особо их расстраивает, и всё же у многих из этих машин развилась некая рудиментарная форма совести, которую, тем не менее, затмевает мировая скорбь.



УНИКАЛЬНЫЙ ЭКЗЕМПЛЯР: УМНОКУС

Этот "маленький милый жестяной пёсик" - киборг с электронно улучшенным человеческим мозгом (но без воспоминаний прежнего владельца). Он представляет собой автономное кибернетическое высокоразвитое устройство, запрограммированное решать сложные задачи по обеспечению безопасности.

Благодаря нейронной связи компьютерных схем с органической мозговой тканью он может выполнять более 3000 операций с плавающей запятой в секунду. Но он не умеет вставать на задние лапы. И крайне болезненно реагирует на людей, которые считают его низшим видом. И всё же роботы вроде Умнокуса могут быть верными и весьма полезными проводниками для путешественников.



Все эти народы – в том числе роботы, – конечно же, могут и должны служить в качестве основы для игрового персонажа. О некоторых из них мы ещё поговорим далее в описании мира, прочие же остаются на откуп вашей фантазии.



"Чего вообще можно добиться на этой куче хлама? Быть долбаным мэром долбанного Мусортауна?"



На Депонии больше не существует единого мирового правительства. Отдельные объединения стран уцелели при его падении, но большая часть планеты не имеет ни настоящего правительства, ни действующей конституции. Строго говоря, со времён восхождения на Элизум люди в Трёх Четвертях живут в анархии. Для Вас как для туриста это значит: никаких ограничений! Полная свобода!

Если, к примеру, Вы хотите ходить топлесс на одном из бесчисленных пляжей Ржавого моря, никто не сможет Вас за это засудить.

Правда, Органон фактически действует как деспотическая организация, но без законного основания (помимо того, что они попросту сильнее) или пользы для депонианцев. Да и угнетение здесь не постоянное, а от случая к случаю, и поэтому можно говорить лишь о хобби-тирании со стороны Органона.

Депонианцы, напротив, организованы по-разному в зависимости от местности. Большинство маленьких коммун у Ржавого моря руководит деревенский староста или мэр. Его либо выбирают, либо это просто тип, который основал деревню или обнаружил, что в той или иной долине воняет немного меньше. В других регионах главным может быть самый богатый гражданин. Либо же тот (или та), у кого самые массивные плечи.

Этот "мэр" зачастую в одиночку решает судьбу "своего" поселения, повышает налоги и издаёт законы, но взамен заботится (как правило) о том, чтобы его граждане были обеспечены по крайней мере водой и пищей. Он часто консультируется с советом горожан, если те соизволят поднять свои задницы. Демократия к тому же действительно укрепилась не во всех регионах Депонии, и должности вроде мэра или министра финансов могут даваться пожизненно "за особые заслуги". Заметным исключением является Смирения со своим чрезвычайно сложно устроенным парламентом.

Плавучему Чёрному Рынку правление не требуется ни в какой форме. Людью движет общая цель – торговля, и они счастливы, что их не беспокоит Органон.

Напротив, в Порто-Фиско, самом большом городе Трёх Четвертей, близость к Элизуму является решающим фактором. Люди здесь постоянно чувствуют у себя на горле грубый сапог "Тёмного Казначейства", которое и выгнало их из самого города. Из-за этого в последние месяцы они вынуждены были жить в гетто за городскими воротами.

На придерживающемся традиций континенте Дизропа местами сохранились ещё старые госструктуры с парламентами, королями или верховными муфтиями. Но люди на западном берегу Ржавого моря смотрят на эти страны с презрением и иронией, так как очевидно, что их госструктуры – не более чем марионетки Органона. Немного лучше обстоят дела у их северных соседей – Рутлени, тогда как регионы вроде Дрексики, Ржававстралии или Шрапнельного Берега погрязли в анархии.

Те, кто дорвался на Депонии до высоких постов, обычно или чертовски нечисты на руку, или им невероятно повезло. Многие из правителей продались Органону за расплывчатую надежду на лучшую и более длинную жизнь. Другие независимы, но пришли к власти исключительно благодаря интригам и безжалостности.

БОГАТСТВО И ВЛАСТЬ НА ДЕПОНИИ

Место на Элизуме было ограничено, и не всем сверхбогачам посчастливилось стать избранными. Иные категорически отказались от этой возможности и надеются на лучшее будущее на поверхности планеты. В их числе некоторые местные правители, в частности, правящие маленькими странами в Дизропе, а также бизнесмены, чьи виллы защищают как от грабителей, так и от Органона частные армии, – большинство из них сегодня живёт в маленьком государстве Процветия. Конечно, в ходе эвакуационных волн немало престолов и упадочных поместий всё же опустело – пусть и ненадолго, так как уже скоро их захватили мародёры, и сегодня некоторые государства управляются хитрецами, которые оказались в нужное время в нужном месте с нужным поддельным свидетельством о рождении. Поэтому нынешний принц-регент Йыла – кактусовыжиматель из Мизерии, не знающий даже государственного языка. Разумеется, это не останавливает его от того, чтобы до крови эксплуатировать своих (немногих) подданных и губить их при постройке огромных бункеров.

На Депонии также вполне возможно окружить себя роскошью, располагая необходимыми денежными средствами или необходимой наглостью. О лучших способах сделать это путешественнику мы расскажем Вам в главах об отдельных регионах.

ЭКОНОМИКА И ЗАНЯТОСТЬ



Когда-то на Депонии существовал процветающий мировой рынок – образцовое общество одноразового потребления со всем полагающимся (а именно – плохо завуалированным рабством, миллиардными маркетинговыми бюджетами и безмозглыми потребителями, скупавшими всё, на чём производитель напишет цифру повыше). При крушении коммуникационных сетей, разумеется, рухнули и биржи, и множество предприятий прогорело.

Падение многих правительств и, наконец, бегство большинства менеджеров на Элизуим окончательно добило депонианскую экономику. Не помогло делу и то, что расположенный в Цитаделле Всемирный банк был признан бесполезным и продан султанам Аль-Гори. С тех пор одна лишь религия биржеанцев со своими странствующими брокерами следует старому пути – и таким образом подстрекает войну в колониях (смотрите страницу 149).

Сегодняшняя экономика Депонии по сути основана главным образом на меновой торговле, которая в свою очередь основана на давней традиции сгружать мусор на задний двор к соседям. Чаще всего меняют еду и воду на товары собственного производства (шампунь, сигареты, скульптуры, дубильные вещества) или найденные в мусоре клады.

Тем не менее, существуют и различные валютные системы, даже если наличные используются только в исключительных случаях, для покупки предметов роскоши (например, еды из автоматов) и в более приличных районах.

Валюта Трёх Четвертей называется медяк и сегодня существует только в виде одномедяковых монет (пятимедяковые были изъяты из обращения, так как их не принимали автоматы, а когда маленькие дети засовывали их в нос, оставались шрамы. Но если повезёт, такую ещё можно найти и выручить до четырёх медяков у коллекционеров!). Название "медяк" происходит из научного языка историков и в зависимости от интерпретации значит либо "медный", либо "краденый". При этом сегодняшние медяки делаются не из меди, а из редкого сплава, чтобы затруднить подделывание. Эту валюту ввёл за несколько лет до отбытия на Элизуим тогдашний Совет Старейшин, и поэтому она считается официальным платёжным средством и в других регионах. Органоном она не используется – органонцы обычно просто берут то, что им нужно (отсюда и поговорка: "Органон волонтерством не занимается").

В Дизропе и на других континентах приняты другие валютные средства, хотя медяки, как правило, тоже признаются. Таблица на странице 28 должна помочь Вам сориентироваться в них, чтобы Вас не слишком сильно ободрали.

Посещая Депонию в качестве туриста, Вы в любом случае должны запастись несколькими медяками. Если повезёт, Вы получите пару монет, например, в обменном пункте в верхней части Плавающего Чёрного Рынка. Ещё можно выручить один медяк за два ли-

тра воды или за пять взрослых вомбатов.

В зависимости от региона ценность одного медяка сильно различается, но Вы можете быть уверены, что им можно расплатиться с большинством стационарных автоматов. Однако как зажиточному инвестору Вам стоит следить за тем, чтобы не разрушить хрупкую экономическую систему, сформировавшуюся в некоторых частях Депонии. В отрезанной от внешнего мира канализации Порто-Фиско весь экономический цикл держится на пяти одномедяковых монетах. Тот, кто привносит в эту закрытую систему больше наличности, рискует спровоцировать инфляцию, которая повергнет в ужасную нищету весь район.

Но, естественно, не вся экономика планеты основана на меновой торговле и раскопках среди хлама. До сих пор существуют различные мануфактуры всех масштабов. Конечно, сырьё для этих фабрик берётся почти исключительно из мусора, и поэтому операторы и бизнесмены в основном умалчивают о деталях производства – будь то владелец передвижного ларька с хот-догами или международная компания "Ссыдр". Кроме того, их объединяет ещё одна общая черта: позиция "само по себе то, что кто-то это выбросил, не делает это слишком плохим для наших клиентов – нужно только достаточно красиво упаковать!"

Многие депонианцы разбогатели лишь потому, что нашли дешёвый способ делать деньги из дерьма, сухие завтраки из старых мешков для пылесоса или вечные леденцы из рыбьих костей. По разумной цене, конечно, потому что депонианцы знают: то, что поставляется в шикарной пластиковой упаковке, на которой сложно прочесть надпись мелким шрифтом, ОБЯЗАНО быть высококачественным. На самом деле именно эту упаковку дороже всего производить, и именно на неё до сих пор требуются каждый год миллионы литров нефти. В конце концов, депонианские бизнесмены не хотят отпугивать своих клиентов дешёво переработанными упаковками. Благодаря этим заводам экономика Трёх Четвертей и центральной Дизропы всё ещё процветает.

"Мы принимаем только наличные... или донорские органы." – "А это должны быть мои органы?"

Карьера героев в политике

Мотивацией ваших героев может быть желание добиться чего-то в политике Депонии. Возможно, группа свергнет местного правителя-тирана? Или решит основать свою собственную деревню? В обоих случаях персонажам придётся разбираться с управленческими проблемами и обеспечением жизнедеятельности своих граждан. А может, какой-нибудь завистник или охотник за головами уже в пути, чтобы положить конец их правлению?

ОСОБЫЕ ПРОФЕССИИ

Но и эта индустрия зависима от мусорного сырья. Разумеется, для меновой торговли нужно что-то, стоящее обмена, а поскольку депонианцы окружены горами хлама, они могут использовать их для поиска скрытых сокровищ. Так почему же вообще что-то обменивается или продаётся, если теоретически всё можно получить бесплатно? Разумеется, в отходах не так уж и легко отыскать что-нибудь полезное или даже съедобное, и поэтому появились специализированные сферы деятельности, сконцентрированные на добыче из мусора ценностей и продуктов питания. Для тех, кто менее одарён, остаются другие, не такие существенные и уважаемые профессии, и им приходится полагаться на торговлю с этими столпами общества.

К этим важным профессиям относятся:

ХЛАМОИСКАТЕЛИ

Одни из важнейших людей на Депонии – хламоискатели. Они отваживаются глубоко зарываться в горы отходов в поисках пригодных к использованию вещей. Примерно одна пятая часть всех депонианцев работает хламоискателями или имеет схожие профессии. Это может звучать как обыденная и простая задача, но это в высшей степени трудно и опасно. Ведь поверхность планеты давно перерыта, и ценные вещи находятся глубже. Чтобы до них добраться, среди хламоискателей есть взрывотехники, контролирующие пробивку в горах новых тоннелей. Потом шахтёры откапывают в этих мусорных шахтах старые консервы, рабочую технику или интересные картриджи. Это опасная работа: мусорные шахты могут обвалиться в любой момент, а рабочие могут наткнуться на пещеру, полную рудничного газа (здесь часто используется система раннего оповещения из чувствительных к запахам птиц, так как кошки нередко оказывались ненадёжными). На вспомогательные работы в шахтах также часто отправляют дебоширов и преступников, но им приходится строго следовать указаниям опытных хламоискателей.

СЛУЖБЫ РАСЧИСТКИ И СПАСЕНИЯ

Немногие из не-депонианцев знают, что мусор находится в постоянном движении. Эксперты говорят о приливах и отливах, о потоках и волнах. Углубляться в тему здесь было бы слишком сложно. Факт в том, что даже если дорога пролегла сквозь хлам долгое время, её состояние, конечно, нужно поддерживать. Из-за движения мусорных масс (которое часто вызывают взрывы хламоискателей) дороги и нередко даже людей засыпают лавины. Поэтому в большинстве стран находятся в постоянной готовности расчищатели и спасатели. Изредка это профессиональные военные, чаще вахту на этих постах несут простые граждане при условии, что они физически способны

ТАБЛИЦА КУРСОВ ВАЛЮТ



- 1 медяк – 5 вомбатов, 2 литра воды или 4 банки консервов
- 1 гермская крона – 0,8 медяка
- 1 гермская крона с зубом – 0,7 медяка
- 1 свалоникская драхма – от 0,1 до 3 медяков (в зависимости от дня недели)
- 1 органонская монета Рутлени – 10 медяков
- 1 трансвольтанийский лев – ок. 1 медяка
- 1 смиренныйская гинея – 314,81 медяков
- 1 экшн-фигурка Фифи Финтифлюшки – 5 медяков, если ещё новая
- 1 АльГорийский доллар – в АльГори медяки не принимаются
- 1 старовенецианский лари – 0,00000000000000000003 медяка
- 1 раковина хиппи (на самом деле улитки) – э... пфф... без разницы
- 1 кредит Ксиномеги – 0,5 медяка, бонусная игра или 1,15 кредита Ксиномеги под 4,8% годовых (но для этого нужно войти в действительный премиум-аккаунт)



на такую работу. В этом случае они также нередко исполняют обязанности пожарных и в некоторых коммунах ещё парикмахеров и стоматологов, обычно сменяясь на этих постах еженедельно.

ВОДООЧИСТИТЕЛИ

Неважно, насколько мало поселение: почти всегда нужен кто-нибудь, чтобы очищать грунтовые или сточные воды. Это может делаться на специальной фабрике очистки или – в деревнях поменьше – вручную с помощью системы дистилляции. Многие водоочистители также берут с собой в путешествия их маленькие переносные версии, чтобы самостоятельно выживать в течение недель, но они, к сожалению, не всегда функционируют бесперебойно.

ОПОЛЧЕНЦЫ И ПОГРАНИЧНИКИ

Лишь немногие регионы Депонии располагают армией, потому что функционирующие правительства редки. Поэтому именно в Трёх Четвертях часто используют

народные дружины, ополчения и частные пограничники. В зависимости от размера деревни эти маленькие войска могут состоять и лишь из одного человека, которому приходится заниматься этим в качестве подработки или на общественных началах. Работа этих стражей порядка может заключаться в защите от внешних врагов вроде варваров или в своего рода полицейской деятельности.

Такие профессии очень популярны – в конце концов каждый рад шансу абсолютно законно дать по башке своему нелюбимому соседу. Но в быту почти все жители нужны для жизненно необходимых работ на полях или в мусорных шахтах, поэтому система ротации кадров часто используется и в этой сфере деятельности.

Но в странах Дизропы ситуация несколько иная: там правители зачастую всё ещё располагают регулярными армиями и полицейскими силами. Но в зависимости от страны в них давно мог просочиться Органон.

ДЕЛЬЦЫ ХЛАМА, ДАЛЬНОБОЙЩИКИ И ЛОГИСТЫ

Даже если из вещей, найденных хламоискателями в шахтах, полезны лишь немногие, они всё равно выносятся на поверхность большую их часть, если есть смутное подозрение, что где-то на планете может быть кто-то, кого это интересует. В этом случае дельцы хлама скупают у них "товар" на выгодных условиях и плывут с ним на баржах или едут на монстр-траках в другие общины, чтобы там предложить на обмен, например, слегка сломанные кроватные решётки и приставные столики.

Конечно, перевозить нужно не только товары, но и людей. Многие капитаны грузовых судов специализируются на перевозке депонианцев за значительную плату через океаны или по ещё более полным приключений наземным дорогам. Об этих способах путешествия мы более подробно поговорим в главе "Поездки".

ГРИБОВОДЫ ИЛИ СОБИРАТЕЛИ

Познания в микологии – необходимое условие для этой важной профессии. Хотя грибы растут, в сущности, повсюду, лишь немногие из них съедобны. Грибоводы часто берут под контроль рост диких съедобных грибов, в то время как собиратели подобно хламоискателям спускаются глубоко в шахты в поисках особо питательных экземпляров. Грибы входят в состав каждого второго блюда на Депонии, и даже если местное население уже стало не очень разборчивым, Вы как турист должны следить за тем, чтобы гриб в Вашей тарелке хотя бы больше не шевелился.

КАКТУСОВЫЕ ФЕРМЕРЫ

Кактусы – второй по значимости столп питания населения Депонии; также они часто улучшают водоснабжение общин. Своими далеко простирающимися корнями некоторые сорта кактусов достают до глубоко запрятанных грунтовых вод и поэтому в больших масштабах возделываются на полях (то есть на слегка расчищенных мусорных равнинах) вокруг общин. Из кактусов делают кактусовый хлеб, кактусовые пироги и кактусовый шоколад.

ЗВЕРОЛОВЫ И ОХОТНИКИ

Так как фауна Депонии состоит по большей части из паразитов вроде утконосов, вомбатов или киберкрыс, в охоте нет ничего сложного. Охотники и звероловы обеспечивают коммуны свежим мясом, но также часто ещё отвечают за предупреждения о хламоволках и других животных опасностях.



МЕХАНИКИ И ИНЖЕНЕРЫ

Большинство депонианцев способны изготавливать из хлама простые инструменты. Механики же идут немного дальше: они научились собирать из любых фактически несовместимых компонентов сложные машины вроде моторов, печей, сверлильных станков и тому подобного. Почти в каждой общине живёт несколько людей этой профессии, и их высоко ценят.

Ещё дальше идут инженеры: эти ремесленники и изобретатели собирают из найденных в мусоре деталей безумные приборы, самые простые из которых – функционирующие роботы, мощные компьютеры и плазменное оружие. Некоторые, по слухам, умеют даже собирать телепорты или машины времени из алюминиевой фольги, гуталина и консервных банок. Об этих технических гениях более подробно пойдёт речь в разделе о науке на странице 40.

ГЕНЕТИКИ И ЖИВОТНОВОДЫ

Генетик – не слишком распространённая и, к сожалению, вымирающая, но важная профессия. В многочисленных лабораториях учёные более или менее высшего класса работают над решением проблемы продовольствия – прежде всего на севере Герма и в Аль-Гори. За последние десятилетия они вывели различные новые сорта грибов и кактусов, растущие на бесплодной земле и при этом либо питательные, либо вкусные (и то и другое вместе – никогда). К сожалению, самые способные из них

насилованно завербованы Органомом, да и в любом случае большинство из них – очень старые, немного растерянные люди, которые, вероятно, заберут свои секреты в могилу (плача или смеясь в зависимости от степени растерянности), потому что сегодняшней молодёжи такая наука обычно не по зубам. Может, это и к лучшему, ведь большинство экспериментальных видов, покинувших лаборатории этих учёных, вероятно, занимают слишком высокую позицию в цепи питания, чтобы решить продовольственную проблему (конечно, просто скоротить человечество агрессивным картофелинам-убийцам – это ТОЖЕ решение, но не идеальное). Помимо прочего, благодаря таким исследованиям сегодня в морях Депонии снова резвятся различные рыбы и млекопитающие, некоторые из которых съедобны, и лишь немногие из них запрограммированы на растерзание беспечных купальщиков.

РАЗВЕДЧИКИ

Хламобежцы, водоискатели, скауты... У разведчиков на Депонии много имён. Их посылают, помимо прочего, рыться в хламе, искать новые места для раскопок, сопровождать дельцов в небезопасных водах и местностях и находить подходящие места для новых поселений. Эти эксперты обычно хорошо ориентируются лишь в определённых областях, но также умеют прогнозировать движения мусорных масс и вовремя предупреждать об оползнях и других опасностях, вследствие чего полезны всему региону. Конечно, они также идеально подходят на роль гидов, если Вы можете позволить себе их услуги.

АТИ-КОНТРОЛЁРЫ

Ассоциация Технического Надзора, базирующаяся в Бад-Тормозе, – одна из немногих ассоциаций, переживших упадок планеты. И хотя на территориях без действующей власти или даже судебной системы над ней часто посмеиваются, это не останавливает их контролёров от того, чтобы путешествовать по странам с дипломатами и наклейками и проверять, нередко без спроса, каждое общественное здание и средство передвижения. По слухам, Органом время от времени нанимает контролёров, чтобы те проверили их новые объекты или выполнили несложное поручение. Для депонианцев их наклейки иногда имеют статус, схожий с платёжным средством: они повышают престиж продукта, но их часто отрывают и продают. Смотрите также страницу 177.

РАДИСТЫ, ЖУРНАЛИСТЫ И ПОЧТОВЫЕ КУРЬЕРЫ

О профессиях, ответственных за не такую уж простую на Депонии связь, речь пойдёт в соответствующих разделах на страницах 32 и 35.



ИГРОКИ В МУСОРБОЛ, ТРЕНЕРЫ И ЗВЁЗДЫ МЕСТНОГО РАДИО

Об этих весьма уважаемых "профессиях" мы поговорим на странице 33.

МОНАХИ, ГУРУ И ЛИДЕРЫ СЕКТ

Это не профессии в узком смысле слова. Мы вернёмся к ним в главе "Религии" на странице 40.

МЕНЕЕ УВАЖАЕМЫЕ ПРОФЕССИИ



Конечно, наряду с этими профессиями у депонианцев существует ещё множество других. Менее одарённые копают в грязевых ямах... грязь, которая, в свою очередь, перерабатывается различными способами. Ржавчиноотскребатели удаляют ржавчину с домов депонианцев, чтобы те простояли ещё несколько лет. Иные работают в магазинах, помогают правящему классу, служат курьерами и трактирщиками или владеют казино. Те, кому и это не по силам, становятся учителями, журналистами или деятелями искусства. Но в этих профессиях потребность на Депонии довольно низкая: дети слишком часто используются как рабочая сила и проводят в сумбурно, как правило, организованных сельских школах совсем немного времени. Так как мир в любом случае явно обречён на гибель, многие не видят смысла в такой инвестиции в будущее. Понятие "деятель искусства", с другой стороны, несколько расплывчато. Тех, кто благодаря своим выдающимся талантам прославился на местном радио, считают не ими, а "звёздами", и люди благодарны им за возможность отвлечься. В узком смысле деятелями искусства считаются писатели, поэты и художники, явно видящие свою задачу в том, чтобы постоянно напоминать человечеству о его чёртовой судьбе. А в этом точно никто не нуждается.

Самая непопулярная профессия – врач (поэтому она часто является лишь подработкой). В идее стать врачом многие видят столько же смысла, сколько в идее мочиться на ветру – и при этом почти каждый умеет как минимум накладывать мусорные бинты. На Депонии людям либо уже нельзя помочь, либо они такие стойкие, что справятся сами. Да и распространение Санботов поспособствовало тому, чтобы среди людей профессия почти вымерла.

Профессия психиатра, напротив, пережила новый расцвет: многие депонианцы пробуют себя в роли самозваных мозгоправов, чтобы вылечить абсолютно оправданные депрессии и фобии своих сограждан. Лишь немногие знают, что на самом деле эта профессия требует долгого и трудоёмкого образования не без причины, а не имея его, психиатры Депонии вносят свою лепту в борьбу с демографическим взрывом.

Немногочисленные врачи планеты слабо организованы в ведомство здравоохранения и защиты от эпидемий, цель которого – пресекать продажу испорченных продуктов или отпуск просроченных лекарств. Но поскольку для многих депонианцев это основа всей жизни, их усилия, вероятно, обречены на провал.

Ваши герои могут иметь одну из этих профессий – смотрите "Создание персонажа" на странице 181. Либо же необходимость проявить себя в незнакомом деле или подменить кого-нибудь может быть частью приключения.

НЕ СОВСЕМ ЛЕТАЛЬНЫЕ ПРОФЕССИИ

Нет ничего удивительного в том, что на такой планете, как Депония, есть кое-какие паршивые овцы, пробивающие себе дорогу по жизни не совсем законными путями. Конечно, термин "законный" имеет смысл лишь в контексте законодательства – а в большей части мира его попросту не существует. Это могло поспособствовать тому, что многие люди выбирают такие довольно неэтичные пути.

Границ между капитаном грузового судна и контрабандистом почти нет: в свободолюбивых Трёх Четвертях почти каждый торговец является ещё и контрабандистом, проворачивающим свои делишки за спиной у Органона. В других регионах Депонии с лучше функционирующими структурами – а именно в небольших государствах Дизропы – контрабандистам легче разбогатеть, путём сложных махинаций переправляя через границу консервы, зомби или людей.



Переход от этого к настоящему пиратству плавный и не такой уж сложный. Впервые избавившись от конкурента или органонского патруля с помощью оружия, рано или поздно начинаешь задумываться, почему вообще ты должен тратить деньги на бесполезные "покупки". Сегодня пираты терроризируют почти все моря, а благодаря огромным монстрам – ещё и различные пустыни. Это, конечно, технически делает их разбойниками, как отмечает мой дотошный редактор Понитц.

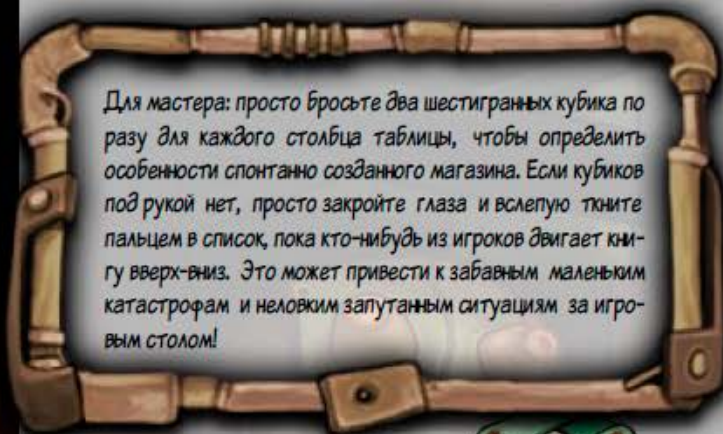
В то время как в некоторых регионах эти профессии романтизируются и вызывают восхищение, Депония, разумеется, кишит и настоящими преступниками вроде воров, взломщиков, мошенников или наёмных убийц. Эта планета – идеальная среда для таких людей, ведь единственная сила, которая могла бы преследовать их в планетарном масштабе, – это Органон, а их, как известно, не волнуют проблемы жителей свалок. Поэтому жертвы обманов и других преступлений обычно нанимают для возмездия охотников за головами. Эти вооружённые до зубов бродяги, конечно, тоже часто имеют статус преступников, зато у них есть право носить крутые шляпы и вести себя откровенно агрессивно без того, чтобы кто-то обиделся. Лишь очень, очень редко их срамливают с теми, кто совершает самые аморальные поступки, так как чаще всего они вне зоны досягаемости охотников за головами, но их мы уже рассмотрели в главе о политиках.



**МСТИТЕЛЬ В МАСКЕ ИЛИ ЖУЛИК?
НА ДЕПОНИИ ГРАНИЦЫ ЛЕГКО РАЗМЫВАЮТСЯ.**

ГЕНЕРАТОР МАГАЗИНОВ

Депонианцы могут потратить свои более или менее тяжело заработанные деньги в редко попадающих магазинах. Так как на следующих страницах мы можем привести примеры лишь некоторых из них, мы компактно вместили все остальные возможности в забавный генератор магазинов!



Для мастера: просто бросьте два шестигранных кубика по разу для каждого столбца таблицы, чтобы определить особенности спонтанно созданного магазина. Если кубиков под рукой нет, просто закройте глаза и вслепую ткните пальцем в список, пока кто-нибудь из игроков двигает книгу вверх-вниз. Это может привести к забавным маленьким катастрофам и неловким запутанным ситуациям за игровым столом!

МАГАЗИН НАЗЫВАЕТСЯ...

НАЧАЛО

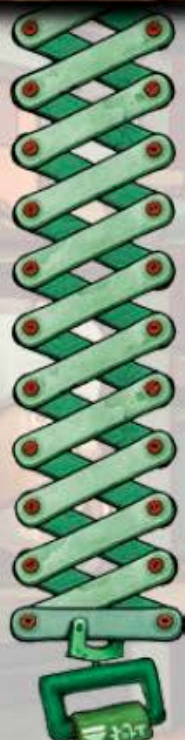
- 2 Рынок
- 3 Магазин
- 4 Лавка
- 5 Магазинчик
- 6 Дисконт-центр
- 7 Все виды
- 8 Империя
- 9 Парк
- 10 Барахолка
- 11 Чёрный рынок
- 12 Дрогтельбехер

СЕРЕДИНА

- 2 Хлама
- 3 Самоделок
- 4 Оружия
- 5 Антиквариата
- 6 Моторов
- 7 Приборов
- 8 Подержанных товаров
- 9 Предметов роскоши
- 10 Деликатесов
- 11 Снаряжения
- 12 Дрогтельбехер

КОНЕЦ

- 2 Профессора Польди
- 3 Доктора Рвотта
- 4 Профессора Теобальда
- 5 Гиллигана
- 6 Ронкберта-варвара
- 7 АО "Ссыдр" без лицензии
- 8 Мама Косимы
- 9 Капитана Пёстрого Медведя
- 10 Эдисона
- 11 Для тебя
- 12 Дрогтельбехер



МАГАЗИН НАХОДИТСЯ (ЕСЛИ НЕ ОГОВОРЕНО ОТДЕЛЬНО)...

- 2 посреди пустыни
- 3 в чрезвычайно тёмном переулке
- 4 в канализации
- 5 в чемодане одного гнусного типа
- 6 в задней комнате другого магазина
- 7 в кузове грузовика
- 8 в непрактичном месте
- 9 в огне
- 10 на шаткой платформе
- 11 в списке исторических ценностей (вместе со всеми товарами)
- 12 в продаже

ЗА ПРИЛАВКОМ СТОИТ...

- 2 Торг-О-Мат
- 3 тот, кого вообще-то сегодня не должно здесь быть
- 4 никто
- 5 очень старательный тип с дёргающимися глазами и беспокойными руками
- 6 полностью покрытая тату девушка
- 7 разумное робо-зеркало
- 8 очень оптимистичный контейнер для пожертвований
- 9 йети
- 10 злой тугоухий старик
- 11 бородатый тип, отвечающий на все вопросы только пением
- 12 ходячий мертвец

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ТОВАРЫ (ЕСЛИ НАЗВАНИЕ НЕ ПРЕДПОЛАГАЕТ ИНОГО)...

- 2 консервы и другие долговечные припасы
- 3 простое оружие
- 4 слегка неисправные транспортные средства
- 5 слегка раненные домашние животные
- 6 все мыслимые сорта сыра
- 7 Дрогтельбехер
- 8 крупнокалиберное оружие
- 9 чтиво и патроны
- 10 кактусы, мхи и кустарники
- 11 плитка и шпаклёвка
- 12 органы

ОПЛАТА...

- 2 авансом
- 3 кровью
- 4 козами или вомбатами
- 5 только водой или бензином
- 6 только местной валютой
- 7 не требуется, и это подозрительно
- 8 "услугой, которую я когда-нибудь потребую. А может, и никогда. Кто знает!"
- 9 купонами, которые можно достать только в каком-нибудь другом филиале
- 10 подсобной работой
- 11 только пятимедяковыми монетами
- 12 посредством обычного бартера

В результате масштабных потерь данных в прошлом утеряна была и всемирная коммуникационная сеть Депонии. С тех пор для отдельных коммун на просторах Мусориматы оставаться в контакте с остальным миром – непростая задача. Чаще всего она решается использованием телеграфных линий, которые позволяют дешево и с минимальными затратами на обслуживание передавать простые сообщения азбукой Морзе на дальние расстояния. Кроме того, на Депонии ещё существует несколько сотен рабочих аналоговых телефонов, но их использование доступно лишь привилегированным гражданам. Ведь установка соединения требует услуг телефониста, который знает, какой разъём подключить к какому порту, – а такие люди на дороге не валяются! Да и телеграфные линии, конечно, требуют обслуживания и постоянной замены, так как люди любят воровать оборудование и сносить его грузовиками.

Чтобы компенсировать этот дефицит, существует хорошо развитая почтовая система. Почтовые отделения есть почти в каждой крупной деревне; обычно ими управляют роботы, в то время как непосредственную доставку осуществляют менее ценные работники: в некоторых регионах это специально обученные почтовые голуби или даже люди (здесь тоже сначала использовались кошки, и здесь они тоже оказались ненадёжны). Эти, как правило, вольнонаёмные почтальоны нередко месяцами бродят по стране, чтобы доставить письма, и ничему не позволяют себя остановить. Истинные герои нашего общества! В своих странствиях я общался с некоторыми из них, и они помогли мне дополнить мои представления о Депонии. В то время как роботы в филиалах обычно не ждут за свою службу никакого вознаграждения, курьерам получатели часто платят бартером.

В некоторых местах из-за этого появилась странная модель оплаты, получившая название "шантаж". Она основана на простом предположении, что передача может пройти беспрепятственно лишь

тогда, когда получатель, а не отправитель расплачивается с курьером (в противном случае у последнего было бы больше соблазна просто оставить почту себе – ранее принятая "система", которой лишь немногие были действительно довольны). Можно справедливо возразить, что новая система требует от почтальона неоправданно высокой степени наивного доверия. Поэтому чтобы быть уверенным, что письмо действительно дойдёт, к нему нужно приложить хотя бы одно компрометирующее фото получателя или доказательство незаконной сделки, чтобы и почтальон мог рассчитывать на достойное вознаграждение за долгий изнуряющий путь через так называемый хламшафт.



DEPONIA

В почтовом отделении в мэрии Кифика Минусный котёнок с электрошокером – керальник и помощник для обслуживания почты в хламшафте



Использование почтовых марок, напротив, прижилось только в отдельных частях Депонии. Помимо общей неопределённости насчёт того, сколько должна стоить марка, почему именно столько и зачем её потом ещё и "гасить", наклеивание марок – утомительное и весьма неаппетитное занятие (особенно с учётом того, откуда на Депонии берётся сырьё). Тут наконец-то и нашлось применение для специально обученных почтовых кошек: кто подходит для облизывания марок лучше, чем вид, который без колебаний пользуется языком для очистки своего собственного ануса? Многие почтальоны пытались обменивать соскребённые с писем марки на настоящие ценности вроде оружия или редких "человеческих рыбок", чтобы покрыть расходы на доставку, но в основном сталкивались лишь с непониманием. Эта система, очевидно, устарела – и кроме того, большинство не может ответить на вопрос, как и зачем, собственно, разглаживать почтовые марки.

Ещё один вид почты – пневмопочта: Органон построил такую сеть параллельно своим трассам по всей Депонии, чтобы быстро посылать туда-сюда приказы. Гражданскому населению она фактически недоступна, и всё же нередки попытки злоупотребления ею в личных целях.

Зачаточный уровень развития связи на Депонии может выступить завязкой для бесчисленных приключений ваших героев. От простой необходимости передать сообщение, что оказывается опаснее, чем предполагалось, до чьих-то целенаправленных попыток саботировать работу телефонной станции, чтобы облегчить свои тёмные делишки.

Учитывая далеко не лучшие условия, можно предположить, что жизнь на Депонии тосклива и скучна. Всё совсем наоборот! Депонианцы придумали больше способов отвлечься от бессмысленности существования, чем любой другой народ в известной (нам) галактике. Поэтому мы приводим здесь несколько способов провести свободное время, которые могут понравиться Вам как туристам!

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

Аборигены Депонии придумали или усовершенствовали различные виды спорта, за которыми Вы можете понаблюдать в качестве зрителя или же принять в них активное участие:

МУСОРБОЛ (ИЛИ ПОМОЙКОБОЛ)

Мусорбол можно считать национальным спортом депонианцев. Цель обеих команд из 3-14 игроков в том, чтобы при помощи клюшек попасть одним из из различных мячей (или мячеобразных объектов с как можно меньшим содержанием металла) в мусорный бак противоположной команды. Задача противника после этого – выудить мяч из (полного) бака так, чтобы не порезаться об острые края стальных деталей, которые должны находиться внутри, или не быть укушенными ядовитыми вомбатами, живущими между ними. Как только команда с этим справится, она получает одно очко. Проигрывает команда, у которой первой не останется игроков на поле, или у которой после 240 минут игры меньше укусов вомбатов.

Сейчас на Депонии есть две мусорбольные лиги из таких команд, как действующие чемпионы "Асбест Бронхбург", "Гиганты Геттобай", "Мариачи Маак Манаака", "Ювентус Урин" (выбывшие в нижнюю лигу из Фекалии), "Полулёгкие Хламмель" (команда зомби из Южного Герма), "Додо Трупного озера" или "Глоскостопы Болотлоо" (очень непопулярная из-за своего агрессивного поведения команда).

В некоторых регионах мусорбол также служит для разрешения конфликтов между враждующими группировками. Не зря часто говорят: "Мусорбол – это война!", имея в виду жестокие столкновения фанатов, в сравнении с которыми происходящее на поле выглядит благопристойно, как воскресная прогулка монахини.

КОШКОБОЛ

В кошкобол играют без участия людей. Нужно просто запереть 20 кошек и 20 попрыгунчиков в одной комнате. Зрители, наблюдающие за происходящим

через зарешённые смотровые окна, делают ставки на абсурдные вещи вроде "Какая лампа сломается первой?", "Какая кошка получит больше всех ударов по голове?" или "Какой попрыгунчик проглотят первым?"

Сейчас считается в целом доказанным (после нескольких неудач в других областях), что это самое полезное применение для кошек, не считая их использования в целях облизывания почтовых марок.



БОЙНЯ УТКОНОСОВ

Бойня Утконосов – боевое искусство для двоих участников, в котором соревнуются прежде всего, но не исключительно, на Плавучем Чёрном Рынке. Дуэли служат для разрешения споров цивилизованным путём. Оба противника напяливают как можно более вызывающие костюмы утконосов, и их задача – "выбить друг из друга дерьмо", как говорят на Плавучем Чёрном Рынке. Для этой цели каждому из них выдают гигантскую ватную палочку, которая в зависимости от лиги и от степени жёсткости может быть уже использованной. Также Бойню Утконосов часто и с удовольствием транслируют по местному радио. В Дизропе этот вид спорта, напротив, игнорируется.

КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА

"Камень-ножницы-бумага", возможно, не звучит как игра для крутых парней, но она таковой является, и особенно часто сражается ночью напролёт в напряжённых турнирах преступный мир Депонии. Ставки высоки, и поэтому многие играют краплёными пальцами. Но в действительности чаще всего используются официальные искусственные турнирные пальцы. При каждом поражении игрок должен отдавать оппоненту один палец, что сужает для него варианты хода.

ПОЙМАЙ ПАЛКУ

На самом деле "поймай палку" – немного некорректное название для этого вида спорта: это примерно как назвать футболом игру, суть которой в переноске яйца в руках. В действительности задача игрока – избавиться от палки, быстро и прицельно бросая её противникам. Да и палка на самом деле никакая не палка, а покрашенный в красный цвет пучок веток с фитилём.

По правилам команды состоят из пяти человек, из которых одновременно на поле может находиться до четырёх. Основное правило в том, что нужно сделать всё возможное, чтобы поймать "палку", прежде чем бросать её дальше. На поле постоянно происходят ссоры с игроками, которые "случайно" промахнулись, в результате чего снаряд укатился к ногам игрока другой команды.

Каждый раз, когда догорают фитиль, игрок, державший в руках палку в этот момент, покидает поле. Если пучок падает на землю, вокруг него отмеряется круг радиусом три метра, пока все остаются на своих местах, и те, кто оказался внутри круга, удаляются. Побеждает команда, чей игрок остался на поле последним.



Бойня Утконосов за игровым столом

Если дело дойдёт до Бойни Утконосов, её можно отыграть по обычным правилам боя (смотрите здесь). В этом случае мастер должен выступать в роли комментатора и отпускать в пространство произвольные оскорбительные комментарии голосом комментатора бокса. Примеры: Бонус за глупый вид! Стыдобница! Неловкость! Объявить смерти! Слабая попытка! Ты вообще дерёшься? Бесплезный идиот! Удар Динь-Динь! Пролом шейного позвонка! Трусливый ход! Глупая защита! Достижение "Ахиллесова пята"! Не прикрывай яйца!

Когда-то "поймай палку" придумали на школьных дворах Шрапнельного Берега – региона, где настоящие мячи и даже палки являются редкостью, и дети на переменах вынуждены играть с тем, что смогут найти в мусоре...

ШЛАКОЛАНДСКОЕ ОДИННАДЦАТИСПОЛОВИНОЙБОРЬЕ

Это соревнование, по-шлаколандски Миниввуаааууухэооооох-Лаааавууууауауи, по традиции проводится на свадьбах, причём невеста соревнуется против всех остальных незамужних женщин, чтобы доказать, что может надрать зад своему мужу. Дисциплины таковы: вышибание двери (стандартная дверь два с половиной сантиметра толщиной и сделана из дерева или древоподобного материала), пинание палки, прыжки в высоту, раздавливание консервных банок коленями, стрельба с одиннадцати метров, топтание глины, пинки по коленным чашечкам, жонглирование ногами, прыжки на скакалке и трещание челюстью, цель которого – вскинуть колено на уровень подбородка соперницы. Наконец, есть ещё одна дисциплина, считающаяся за полторы: невеста должна пинком перевернуть трёхметровую балку, исполняя при этом гимн Шлаколандии. Вся сложность в расчёте времени: если балка упадёт слишком рано или слишком поздно, это считается оскорблением величества, так как в это время воспеваются королевская семья.

В других странах существуют колоритные разновидности этого традиционного многоборья, гораздо менее опасные, потому что, во-первых, большинство дисциплин смягчены, а во-вторых, соревнования проводятся в основном только между мужчинами.

ДРУГИЕ ВИДЫ СПОРТА:

На зашифрованных радиостанциях преобладают особые стрип-варианты известных видов спорта. В то время как популярность стрип-шахмат снова снижается, стрип-бокс переживает новый расцвет, потому что действо становится по-настоящему захватывающим, когда противники или противницы снимают перчатки. Другие игры носят странные названия вроде "Бросание резиновых сапог", "Извините! С дороги!", "Морской Дракула" или "Помойно-голю-цаплю-тошно-бинго": помойную голую цаплю (смотрите страницу 225) высаживают на клетчатое поле и делают ставки, на какие первые 5 полей её стошнит. Победитель получает эту полезную цаплю или её светящиеся в темноте яйца.

НАРОДНЫЕ ПРАЗДНИКИ

Депонианцы – любящий праздники народ, и каждый год проводятся многочисленные местные праздники и фестивали. Для заезжих гостей это хороший повод попробовать региональный ссыдр.

ПРАЗДНИК ГРЯЗЕВЫХ ПИРОГОВ

Известнейший из них – конечно же, Праздник Грязевых Пирогов, отмечающийся прежде всего на берегах Ржавого моря. В грязной солоноватой воде прибрежных зон полтора раза в год собираются для спаривания грязевые аксолотли, а местное население пользуется этим, чтобы тоже отправиться толпами на пляж и поживиться лёгкой добычей. В тот же вечер в рамках большого праздника пойманных аксолотлей потрошат и выбрасывают. Грязевые аксолотли несъедобны, но из грязевых остатков в их пищеварительном тракте можно приготовить одноимённый грязевой пирог. Его вкус смывают особенно большим количеством ссыдра, и праздник продолжается всю ночь.

ГРИЛЬ-ЧЕТВЕРГ

Гриль-четверг знаменует собой начало ежемесячного поста (обычно примерно со 2-го по 30-е число). По такому случаю устраивается праздник, и всё, что не

затерялось вовремя среди хлама, попадает на гриль. Фактически большинству находок – включая неорганические – можно найти очень хорошее применение и превратить их во вкусные блюда, если использовать достаточно соуса и достаточно долго жарить. Чёрная корочка в любом случае приятно хрустит.

ПРАЗДНИК КОНЦА ГОДА I И II

Удлинение года создало для некоторых путаницу относительно того, когда же теперь на самом деле должны на самом деле отмечаться Новый год и конец старого. Так как депонианцы нередко убеждены, что каждый день нужно праздновать как последний, в большинстве стран сошлись на двух датах: старом и новом праздниках конца года. Таким образом, каждые 35 недель проходят соответствующие торжества, в ходе которых люди без разбора поджигают мусорные кучи и даже продукты питания в надежде, что они взорвутся или хотя бы вспыхнут красивыми цветами, что благодаря соответствующим химическим добавкам случается достаточно часто (это также называют инициативой "кактусовый-хлеб-вместо-петард"). Конечно, такие праздники – ужасное расточительство, и поэтому большинство депонианцев на следующее утро наказывают себя порядочным похмельем.

ХЛАММЕЛЬСКИЙ ССЫДРФЕСТ

Раз в год в течение примерно 70 недель в Хламмеле, столице Южного Герма, проходит традиционный Ссыдрфест, который должен посетить каждый, кто будет в Герме осенью.

Веками любящие выпить гермиды – часто из высшего класса – собирались на чрезмерные ссыдро-попойки. Места в битком набитых ссыдро-палатках пользуются большим спросом, и тот, кто заполучил одно из них, защищает его зубами и когтями и не покидает в течение нескольких дней, даже чтобы справить нужду. С тех пор, как в результате зомби-апокалипсиса всё население Южного Герма превратилось в нежить, в этом мероприятии мало что изменилось, разве что теперь оно длится целый год, а элита из Северного Герма больше его не посещает.

ЛИМФИЙСКИЕ ИГРЫ

На самом деле Лимфийские игры – скорее масштабное спортивное мероприятие, в длительности уступающее только рутленийскому забегу мутантов. Раз в два года все свалоникские любители спорта собираются на двенадцать недель недалеко от города Лимф, чтобы поддержать своих атлетов на различных спортивных турнирах (мусорбол, спуск по вате, определение цвета карандаша на вкус). Но с годами спорт отошёл на второй план, и игры превратились в большую попойку. Сегодня это крупнейшее культурное событие южной Дизропы.

ПРАЗДНИК ПОСТМАРГЕДДОНА (ТОЛЬКО ПОСЛЕ ВЫВОДА ВОЙСК ОРГАНОНА)

После предотвращения взрыва Депонии ежегодно отмечается этот праздник "мы ещё не умерли". Чтобы отпраздновать, все члены семьи собираются вместе за столом, складывают руки над головой и ругают проклятый Органон. Вечером можно выходить и получать подарки (во многих более бедных семьях подарок только один, ежегодно меняющий хозяина. Жребий решает, чьим "подарок" станет в этом году). Во всех этих народных праздниках участвуют бродячие ежегодные ярмарки и цирки, которые в своих бесконечных путешествиях объезжают всю планету и останавливаются везде, где есть надежда хотя бы поесть, и при этом иницируют настоящие народные гуляния. Главные аттракционы – артисты вроде хламоглотателей, укротителей хламоволков, метателей консервных ножей и клоунов-акробатов без сетки. Почему, читайте в следующем разделе.

ЧУВСТВО ЮМОРА

Депонианцы смеются часто и с удовольствием. В основном из злорадства. Пусть Вас это не раздражает: просто смейтесь вместе с ними. Их чувство юмора тяжело описать словами, поэтому вот типичный депонианский анекдот:

Встречаются двое мужчин, а у одного из них только один башмак.

Первый спрашивает:

– Эй, ты потерял один башмак?

А второй отвечает:

– Не-а, нашёл один.

А потом он оглушает первого башмаком и забирает все его деньги.



УДИВИТЕЛЬНО МНОГО АНЕКДОТОВ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ ЭТОЙ ИЛИ ОЧЕНЬ ПОХОЖЕЙ КУЛЬМИНАЦИЕЙ.

СМИ И ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Даже если связь на Депонии по большей части мертва, к телевидению и радио это не относится. За них отвечает местное вещание: небольшие теле- и радиостанции с сильно ограниченной зоной покрытия, где может выступить в принципе любой депонианец, которому есть что (или даже нечего) сказать, если участвует в их обслуживании. Поэтому жители приграничных деревень поддаются человеческим порывам и позволяют своим друзьям и семьям поближе познакомиться с их личной жизнью, диетой, дают советы в вопросах ремесла или жизни, делают небольшие репортажи о миграционном поведении хламоволков и даже маленькие постановки. Большинство записей игровых и документальных фильмов прошлого было, к сожалению, утеряно при последнем сбое данных, так что депонианцам приходится довольствоваться современными: зачастую малобюджетными, но от того и более очаровательными. Бонус: в противоположность прежним временам у зрителей нет возможности дать обратную связь насчёт просмотренной программы – разве что, конечно, высказать ответственному за неё (как правило, соседу) всё прямо в лицо, что, однако, случается на удивление редко.

Популярные темы местного вещания – "хлам", мусорбол, который иногда даже передают в прямом эфире, и "утконосы" (причём утконосотелевидение даже вытеснило "Утконос FM", несмотря на хиты вроде "Рокабилли-утконос" или "У моего лучшего друга плоский хвост", оба из которых исполняются под аккомпанемент традиционного инструмента Депонии, займовой лиры). Особого упоминания заслуживает и снятая Оле фон Болгсом экранизация классического романа "Курьер из Полиполиса" в виде сериала из более чем 42 серий с ним самим в качестве единственного актёра и сдохлой мышью в обувной коробке в качестве единственного реквизита, но расхваленная критиками, как ни одна другая постановка ранее.

Нет изображения, зато есть больше одного слушателя у радишоу "Фифи Финтифлюшка", которое изначально задумывалось детским, но неожиданно было встречено с большим энтузиазмом и взрослыми слушателями. Точный сюжет этого шоу мы не можем здесь изложить из соображений приличия, закона и экономики места. Но сериал породил различные, тоже весьма успешные плагиаты, фанфики, спин-оффы и конкурирующие произведения на местном вещании; одно из них – "Рупрехт, Луллу и Леопольд – Мороженный Патруль". Оно рассказывает о приключениях закутанной в блестящие розовые одежды тряпичной куклы Луллу, которая вместе со своими друзьями, единорожком Рупрехтом и гигантским кальмаром Леополь-

дом, днём работает в магазине мороженого в трансовольтанийском городе Мрачен, а по вечерам охотится за ускользнувшими от правосудия наркоторговцами и насильниками, чтобы медленно запытать их до смерти. Смесь различных элементов семейного фэнтези, ужасов, детектива и мелодрамы ошибок (у Луллу отношения с Рупрехтом, но она иногда путает его с Леопольдом), пожалуй, и есть причина продолжительного успеха сериала. Как и многие хиты местного вещания, он разыгрывается при помощи пластиковых кукол в сопровождении закадрового голоса.

Несмотря на низкие стандарты, местному вещанию удалось даже зажечь международную звезду – харизматичного ведущего и певца (мы воздержимся от указания музыкального направления, так как не можем его точно определить) Ковбоя Додо, который со своими песнями "Посмотри на меня", "Посмотри кругом" и "Додо обрекла на вымирание не природа, а люди. А с динозаврами всё было иначе" за несколько лет стал популярнейшим эстрадным артистом и главным сердцеедом Депонии.

Местное вещание даже может служить источником дохода: к операторам особенно успешных каналов уже не раз обращались фирмы вроде компании "Ссыдр", чтобы разместить рекламу перед программами и надлежащим образом расплатиться с операторами (обычно ссыдром). Другие операторы усердно шифруют свои передачи, помещая перед камерами определённые шаблоны или искажая звук. Это позволяет им жить на доходы от продаж расшифровывающих шаблонов или дорогих приборов для выравнивания звука, но такая система ещё не успела прижиться.

Зато процветает продажа картриджей с записями успешных передач, прежде всего Фифи Финтифлюшки. Без ведома или участия нередко анонимных авторов картриджи с этими радиопостановками тиражируются в промышленных масштабах и являются ходовым товаром на всех чёрных рынках.

Конечно, есть и пиратские каналы, где ругают Органон или местных правителей, что, впрочем, довольно редко оказывает эффект на население.

Вкратце: местное вещание Депонии – уникальное культурное явление, которым люди не так уж несправедливо гордятся и удовольствия от которого не должен упустить ни один гость, потому что по возвращении члены семьи, до которых дошли слухи, обязательно спросят "Всё действительно было так плохо?" – а Вам не хочется, чтобы пришлось лгать.



МЕСТНОЕ ВЕЩАНИЕ ПЕРЕДАЁТ В ОСНОВНОМ ОДНО ДЕРЬМО

Счислом работников местного вещания резко возросло и число журналистов.

В то же время это всё же не полноценная профессия, и вольнонаёмным журналистом может быть любой, кто в состоянии накорябать своё мнение на клочке бумаги или промямлить в камеру. Конечно, есть ещё и немного "настоящих" журналистов, которые когда-то действительно обучались этой профессии. Чаще всего они сидят в офисах в сохранившихся мегаполисах планеты, сосредотачиваются на хрониках гибели мира (за которые надеются получить гонорар, когда гибель наконец-то закончится) или пытаются разузнать правду об Органоне. Из-за упадка глобальных коммуникационных сетей зона влияния у них не шире, чем у местного вещания, а их зачастую высокопарный язык, полный самолюбивых иностранных слов, и без того кажется депониянцам слишком скучным. Многих журналистов, которым всё же удаётся заполучить себе читательскую или слушательскую

аудиторию, рано или поздно подкупает или заставляет замолчать Органон.

На Депонии до сих пор процветают и те виды СМИ, которые можно считать вымершими в других уголках вселенной, пусть даже процветают они лишь на местном уровне. Так, индустрия печати сохранилась не в последнюю очередь благодаря усилиям издательства "Ржавый Лис" в Порта-Фиско. Раз в несколько месяцев оно даже выпускает газету (или этот путеводитель), основная же его задача – издание популярной серии комиксов "Калле, дружелюбный йети", хотя в последнее время популярны истории о наделённых особыми способностями героях вроде Человека-оксида железа, Капитана Смирении и Человека-тараканочеловека, которые объединились, чтобы бороться с внедепонийским злом. По правде говоря, в Человеке-тараканочеловеке нет ничего особенного, потому что людей часто кусают радиоактивные (люди-)тараканы.



ПУТЕШЕСТВИЯ

Конечно, Вам как туристу интересно, как быстрее всего попасть на Депонию из точки А в точку Б. Начать стоит немного издалека.

Дорог в узком смысле слова на планете существуют лишь единицы. Есть только более или менее безопасные пути сквозь хлам, соединяющие друг с другом отдельные поселения. Они также часто проходят под землёй, поэтому стоит остерегаться мусорных лавин. Так как хлам находится в движении, эти туннели и перевалы постоянно прокладываются заново или перемещаются, что делает довольно сложным подробное картографирование.

Средством передвижения служат чаще собственные ноги, чем моторизованный транспорт. Эксперты по логистике используют для сухопутных поездок монстр-траки или гусеничные машины, которые вряд ли станут жертвами мусорной лавины, но, напротив, могут её вызвать. Главные магистрали иногда бывают оснащены более безопасными канатными дорогами.

В остальном общественный транспорт – редкость. Хотя крейсеры Органона регулярно курсируют по своим трассам, пассажиров они не берут. Однако сами трассы можно использовать в качестве эста-

кад и перемещаться по ним более-менее комфортно и безопасно. Правда, есть небольшой риск быть раздавленным одним из крейсеров.

Многие находчивые дальнбойщики и торговцы обходят этот риск, цепляя свои транспортные средства (грузовики, гусеничные машины и даже катера) к днищам крейсеров при помощи высокомошных магнитов, и Органон подвозит их, сам того не зная. Конечно, и здесь есть опасность быть замеченным, но всё же это можно считать самым безопасным и быстрым способом путешествия по Депонии.

Помимо крейсерных трасс существует также множество старых надземных железных дорог, когда-то хорошо развитых прежде всего в Дизропе, но сегодня функционирующих лишь частично. Различные землетрясения разрушили многие станции и колеи, что означает, что нужно хорошо представлять себе, где выйти.

Водные пути освоены намного лучше. По одному лишь Ржавому морю ходят многочисленные буксиры и мусорные катера, за небольшую плату берущие на борт путешественников. Только очень немногие из них являются пиратами или канибалами.



"Мне показалось, что адвокат Вам не по карману. Поэтому я поселил Вас в 5 номер. Бумажные пакеты Вы найдёте под кроватью!"

Многие депонианцы, которые не научились ничему другому, пробуют себя в гостиничном или ресторанном бизнесе. В настоящем путеводителе мы порекомендуем либо предостережём от посещения некоторых особых заведений. Но здесь мы хотим показать типичный пример того, как могут выглядеть отели по всей Депонии.

ОТЕЛЬ "МЕНЕТЕКЕЛ"

"Менетекел" означает предзнаменование надвигающейся беды и, таким образом, является весьма подходящим названием для этого отеля, одного из немногих "загородных", то есть расположенных не в больших городах, отелей Депонии. На деле его практически можно считать мотелем, так как он расположен прямо на главной магистрали планеты, а точнее, под ней: он выстроен вокруг одной из опор крейсерной трассы Органона – очевидно, без ведома самих войск.

Согласно управляющим, их опросы показывают, что это идеальное место для их клиентуры: людей, которые настолько отчаялись, что готовы мириться с чем угодно. Отдых делает незабываемым не постоянный шум и тряска от крейсеров и не опасность падения с 80-метровой высоты вместе со всем отелем. Дело также не в индейском кладбище в номере 13 и не в электромагнитной радиации из захоронения ядерных отходов прямо под отелем. Причина и не в демонах, населяющих более или менее проклятые комнаты. Она в совершенно особенном сочетании всех этих аспектов.

Управляющие из всех сил стараются в сжатой форме объединить здесь все выдающиеся качества Депонии, чтобы даже заезжие на пару дней прочувствовали атмосферу планеты (практически депонианская версия "Планеты Голливуд"). Это проявляется в их отказе когда-либо чистить уборные или перестилать постели, в их общей позиции насчёт обслуживания гостей (всегда быть вежливыми, но никогда – полезными) и, конечно, в меню, которое, кстати, не подпадает под определение телесных повреждений по неосторожности ("Мы



это уточнили!").

Гость может выбирать между рагу по-флотски из рыбных отходов и вегетарианским рагу по-флотски из отходов, в которых, хоть они и воняют рыбой, на самом деле никакой рыбы нет.

В первом случае стоит быть осторожными: ресторан кишит тараканами. А рагу любит преследовать этих созданий по всей комнате.

В целях предосторожности каждый гость перед приёмом пищи должен подписать отказ от претензий – а точнее, просто поставить подпись. Дело в том, что способов, которыми еда способна навредить, слишком много, и составление формуляра потребовало бы чрезвычайно много работы. Поэтому подпись просто копируется позже в нужное заявление.

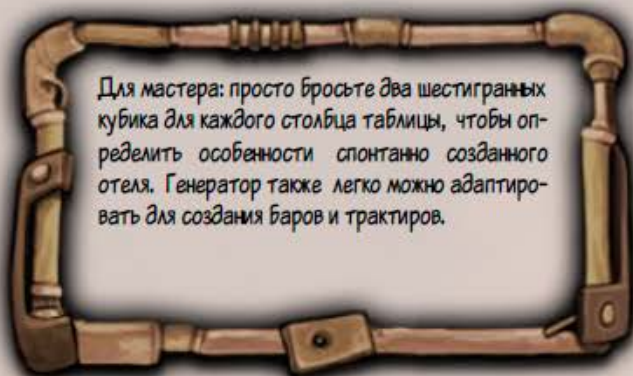
Но не волнуйтесь, дорогой путешественник: если Вы не станете есть, не притронетесь к выключателям, розеткам или несущим элементам конструкции, Вы сможете продержаться в течение ночи. При условии, конечно, что после полуночи Вы останетесь в своём номере и у Вас нет никаких старых счетов с демонами или мстительными призраками.

Отели для ваших героев:

Отель "Менетекел" может послужить образцом для других заведений на Депонии: обманчивых, потенциально смертельных, но по-дружески обаятельных. Герои могут остановиться здесь, чтобы (относительно) передохнуть – либо же чтобы раскрыть секреты этого места. К примеру, в прачечной отеля обитает апокалиптическая секта.

ГЕНЕРАТОР ОТЕЛЕЙ

Чтобы перечислить здесь все заведения Депонии, этой книги не хватило бы, да и с исследовательской точки зрения это слишком опасно. Вместо этого мы составили для Вас таблицу. Большая часть из этого будет, вероятно, применима практически к любому отелю, который Вам встретится...



Для мастера: просто бросьте два шестигранных кубика для каждого столбца таблицы, чтобы определить особенности спонтанно созданного отеля. Генератор также легко можно адаптировать для создания баров и трактиров.

ОТЕЛЬ НАЗЫВАЕТСЯ...

НАЧАЛО

- 2 К
- 3 У
- 4 В
- 5 Под
- 6 За
- 7 Дроггельбехер
- 8 На
- 9 С
- 10 Без
- 11 Внимание!
- 12 АО "Ссыдр" представляет:

СЕРЕДИНА

- 2 приличный
- 3 вонючий
- 4 затонувший
- 5 мёртвый
- 6 похмельный
- 7 Дроггельбехер
- 8 дешёвый
- 9 роскошный
- 10 гнилой
- 11 забавный
- 12 мусорный

КОНЕЦ

- 2 Додо
- 3 Компостная куча
- 4 Клоповник
- 5 Лазарет
- 6 Чумная яма
- 7 Дроггельбехер
- 8 Утконосовомбат-химера
- 9 Шайка
- 10 Дедуля
- 11 Грамматическая ошибка
- 12 Гранд-отель

ОТЕЛЬ НАХОДИТСЯ...

- 2 в старой сточной канаве.
- 3 на краю вулкана.
- 4 в подвале действующей колбасной фабрики.
- 5 в мансарде воздушного вокзала.
- 6 в месте проведения рок-концерта.
- 7 в сейсмическом разломе.
- 8 на бродячей мусорной дюне.
- 9 частично под водой.
- 10 в кузове монстр-трака.
- 11 на берегу.
- 12 в состоянии разлухи.

ПЕРСОНАЛ ОТЕЛЯ...

- 2 состоит из зомби.
- 3 состоит из шимпанзе.
- 4 дружелюбен, но околдован демонами, которые заставляют их каждую ночь убивать одного из гостей.
- 5 недружелюбен, зато честен.
- 6 состоит из роботов, понятия не имеющих о человеческих потребностях.
- 7 заменён двойниками из плохого параллельного измерения.
- 8 по всему зданию представлен нудистами.
- 9 тайком снимает гостей в их комнатах на видео.
- 10 вообще не замечает гостей.
- 11 состоит из призраков.
- 12 увлечён одной из крупных религий (смотрите страницу 40 и далее).

НОМЕРА...

- 2 едва ли больше гроба.
- 3 отсутствуют как класс, есть только один спальный зал
- 4 подозрительно чистые.
- 5 со стенами полностью из зеркального стекла.
- 6 пустовали на протяжении многих лет.
- 7 на протяжении многих лет были незаметно заселены хиппи-сквоттерами.

БРОДЯЧИЕ ОТЕЛИ

Бродячие отели так сконструированы механиками, чтобы их можно было быстро перестроить в огромном грузовике или даже на корабле. С помощью специальных устройств из хватающих рук и воздушных подушек их можно заново отстроить где угодно, даже на опорах мостов, склонах гор, на осколках Луны или на море.



Эта техника не совсем дешёвая, хотя несколько операторов отелей клянутся в обратном. Их логика: если они нашли группу, готовую ещё и заплатить за обслуживание, они ни за что её больше не отпустят, а потому следуют за ней. Частая проблема здесь в том, что на месте операторам придётся искать отель самим себе, ведь они, конечно, недосаточно безрассудны, чтобы ночевать в своём собственном. Иногда на следующее утро они поджигают конкурирующий отель, не зная, смеяться им или плакать.

- 8 находятся в карманном измерении, где все цвета инвертированы.
- 9 внезапно уменьшаются по ночам.
- 10 предназначены для нужд трансальпийских князей-вампинов.
- 11 имеют стены, но не имеют пола.
- 12 для курящих, хотя забронированы некурящими.

ЗАВТРАК...

- 2 отсутствует.
- 3 состоит из пончика 3-недельной давности и комковатого кофе.
- 4 приходится ловить и убивать самостоятельно.
- 5 состоит из гостей.
- 6 сам спрашивает гостя, чего ему бы хотелось.
- 7 по утрам засоряет общую уборную и светится в темноте.
- 8 такой дорогой, что его ещё ни разу не заказывали.
- 9 стандартный: кактусовый хлеб с грибным вареньем.
- 10 состоит из одной детской бутылочки питательной смеси на всех.
- 11 на вкус на удивление отличный.
- 12 рассчитан лишь на половину гостей.

КРОВАТИ...

- 2 все розовые, в форме сердца и со сломанной массажной системой.
- 3 по ночам складываются в стены и до утра зажимают гостей.
- 4 представляют собой гамаки.
- 5 настолько заплесневели, что в них проваливаешься глубже ожидаемого.
- 6 населены говорящими клещами.

- 7 на самом деле опасные микрирующие воры-кровати.
- 8 самые обычные жёсткие гостиничные кровати.
- 9 такие мягкие, что в одиночку из них не выбраться.
- 10 одержимы демонами и по ночам левитируют по всей комнате.
- 11 пахнут как-то смешно.
- 12 по какой-о причине прибиты к стене.

ИЗ НАПИТКОВ ПОДАЮТ...

- 2 обычный ссыдр.
- 3 только принесённое с собой.
- 4 гермский крепкий ссыдр.
- 5 молоко и кактусовый сок.
- 6 Дрогтельбежер.
- 7 батарейную кислоту.
- 8 нечто похожее на кофе.
- 9 секрет широко распространённого в этой местности насекомого.
- 10 КРООООВЫ!
- 11 обычный ссыдр, но с забавными зонтиками.
- 12 ничего. Запасы кончились.

САМУЗЕЛ...

- 2 представляет собой одну общую уборную в конце коридора.
- 3 унитаз под открытым небом во дворе. Неогороженный.
- 4 одержим плачущим призраком.
- 5 не подходит для инвалидов.
- 6 большой роскошный горячий источник с джакузи и баром.
- 7 днём предоставлен под рудник с мочевым камнем.
- 8 за дополнительную плату.
- 9 отсутствует.
- 10 находится на кухне.
- 11 в отдельной спальне персонала, с пылом это комментирующего.
- 12 представляет собой ведро под кроватью.

ОПЛАТА...

- 2 вперёд.
- 3 кровью.
- 4 козами или вомбатами.
- 5 только водой или бензином.
- 6 только местной валютой.
- 7 не требуется, и это подозрительно.
- 8 "услугой, которую я, может быть, когда-нибудь потребую. А может, и никогда. Кто знает!"
- 9 не требуется, если большинство гостей - женщины.
- 10 работой по дому.
- 11 только пятимедяковыми монетами.
- 12 посредством обычного бартера.

ОСОБЫЙ СЮРПРИЗ...

- 2 По ночам отель исчезает - без гостей.
- 3 По ночам отель исчезает - и снова появляется вместе с гостями где-то ещё.
- 4 Группа не подхватит никаких инфекционных болезней.
- 5 Отель на самом деле - студия местного вещания.
- 6 Отель - место молитвенных встреч могущественной местной религии.
- 7 Его нет. Не всегда должен быть сюрприз!
- 8 Маленький кусочек шоколада на подушке - действительно шоколад.
- 9 Отель предлагает дисконтную карту.
- 10 Отель - центр Органона по промывке мозгов.
- 11 Отелем управляет старый друг или враг группы.
- 12 В душе на героев нападет управляющий отеля в женской одежде. Особенно если речь идет о женщине.



Бродячие отели
для ваших героев:

Если ваша группа нашла отель, который считает особенно интересным, вы можете переоборудовать его в бродячий отель, чтобы он мог сопровождать героев в качестве своего рода штаба.

Придётся сказать без прикрас: после краха коммуникационных сетей у людей резко снизились стандарты образования, и то же произошло с наукой. Только старейшие депонианцы хорошо разбираются в естествознании или литературе. Молодые забыли большинство из этого, никогда не знали либо игнорировали под давлением нового (бес)порядка. Поэтому образованию, как правило, больше не придают особого значения. И всё же существует некоторое количество школ и академий, которые, впрочем, работают скорее по традиционным причинам: они должны каким-то образом удерживать надоедливых уродцев от совершения глупостей. В любом случае, дети встречаются не особо часто. Прирост населения, похоже, снизился из-за всех этих токсинов. Возможно, из-за постоянной вони депонианцы находят друг друга менее привлекательными.

Большинство депонианцев имеют принципиально прагматический склад ума и умеют чинить простые машины вроде кактусового пресса или мусоросжигательного мотора, а часто даже строить из металлолома новые и, конечно, обслуживать их. Но они полностью обходятся без теоретических основ, а потому часто не замечают, что имеют дело с опасными веществами или силами природы. К примеру, если депонианец обнаружит, что при помощи древнего прибора он может, скажем, манипулировать магнитным полем планеты или скрещивать горных горилл с ягуаровыми аку-

лами, он, вероятно, так и сделает, чтобы посмотреть, к чему это приведёт, не задумываясь о последствиях. Об артефактах прошлого и ультрасовременных гаджетах, которые в ходу на Элизнуме и у Органона, знает очень мало депонианцев, поэтому мы посвятили этому высокотехнологичному оборудованию отдельную главу.

У некоторых депонианцев выработалось очень странное отношение к технологиям их предков: они считают задействованные в них силы магией, которую нужно призывать и умирять, что может приводить к странным ритуалам (смотрите "Религии").

Не особо интересуются они и своей историей. Она в любом случае сохранилась лишь обрывочно, да и зачем изучать историю, если нет никакого будущего?

Это распространённое мнение не поддерживают лишь старейшие из жителей планеты, которые частично сами пережили эту историю. Они родились или даже получили образование до большого сбоя данных и знакомы с кажущимися почти магическими понятиями вроде квантовой механики, нейрохирургии и личной гигиены. Некоторые из них пытаются распространять свои знания, но часто разбиваются о стену невежества. Поэтому большинство тихо работает инженерами и получает за свои профессиональные знания огромные кучи денег.



РЕЛИГИИ

Самое приятное, что можно сказать о депонианцах, – большинство из них не придаёт особого значения религиям. Это значит, что в принципе они терпимы и прагматичны. Так как мир, в сущности, уже погиб, а в недавнее время взрыв планеты угрожал подвести окончательную черту, у людей был выбор между двумя возможностями: либо молиться о спасении в лучшем мире, либо признать, что весь этот духовный хлам предназначен лишь для того, чтобы придать самой хрупкой цивилизации храбрости перед лицом постоянной угрозы разрушения, которая теперь, по-видимому, имела место. Большинство депонианцев пришли к выводу, что здесь религия потерпела неудачу, и с тех пор концентрировались на том, чтобы наслаждаться жизнью (пока это ещё возможно). Оставшиеся, которых было заметно меньше, раскололись на несколько новых конфессий, некоторые из которых мы здесь перечислим. Немало из них были основаны профессиональными лидерами сект, проповедниками или гуру, чью искренность можно считать сомнительной. Даже на такой планете, как Депония, легковёрность масс – удобный путь к власти и богатству.



БИРЖЕАНЦЫ

С крахом экономической системы конец настал и бирже. Но культ капитала ещё не вымер – многочисленные безработные брокеры и экономисты, а также их последователи, по-прежнему бродят по странам и призывают население не гневить рынок.

Хотя в Рутлени и Аль'Гори ещё существуют действующие местные рынки, для большинства депонианцев они не имеют абсолютно никакого смысла, а путаная болтовня о предложениях, спросе и курсах для них – непонятная тарабарщина, из-за чего биржеанцы со своим постоянным брюзжанием относятся к наименее популярным культам планеты. Когда-то Всемирный банк, расположенный в Цитаделле, считался их святейшим местом, но с тех пор, как его купили султаны Аль'Гори, культ дезориентирован. Инструкция к суперкомпьютеру, на котором ещё должна быть резервная копия мирового рынка, стала причиной ожесточённой колониальной войны между тремя сторонами, к которым относятся и биржеанцы (смотрите страницу 179 и далее).

Жрецы культа носят традиционное облачение – костюм в тонкую полоску с подплечниками и подтяжками – и используют неказистые старые (и, конечно,

неисправные) мобильные телефоны для связи с "Рынком". В различных старых заброшенных банках планеты они возвели храмы. Главный храм сегодня снова находится в Цитаделле (больше об этом – на странице 123). Рынок они почитают в облике "невидимой руки", которой время от времени возводят статуи. Когда-то бок о бок с ними стояли статуи степных быков и медведей гризли, покровителей рынка. Так как эти виды считаются вымершими, сегодня ритуальными жертвенными животными служат козы и еноты.

Биржеанцы также веруют в конкурента этой руки, которого они называют просто "Красный". Их молитвы звучат примерно так: "АО "Ссыдр" – плюс 3,5 пункта. Киностудия "Мусорные Крабы Анлимитед" – минус 37,1 пунктов. ООО "Прцветия" – плюс 8,7 пунктов." Никто не знает, что это должно значить, но это не хуже, чем молитвы других религий.

АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ СЕКТЫ

Чуть более безвредны различные культы, следующие за пророками конца света. Они, естественно, проповедуют о грядущей гибели планеты, и даже предотвращение взрыва Депонии не может их остановить. Они верят, что уничтожение планеты – часть плана высшей сущности того или иного рода и что лишь те, кто последует её воле и заранее очистится от своих грехов, может получить искупление после смерти. Конечно, воля сущности различается в зависимости от культа и степени безумия пророка и может варьироваться от "Всегда носите чистое бельё" до "Каждую неделю жертвуйте мне полмедяка" и даже "Убейте всех неверных" (что, конечно, опровергло бы утверждение о безвредности).

МАШИНИСТЫ

"Услышьте же, боги праотцов! С отборнейшими ингредиентами и под высочайшим давлением вызываем мы к вам: откройте врата в Эспрессоверс!"

(Формула молитвы перед использованием кофемашины)

Ещё дольше распространённое на Депонии верование – машинизм. Многие депонианцы принимают наследие старой цивилизации за магические или одушевлённые артефакты, управляемые при помощи древних ритуалов, а не технологий. Такие люди редко готовы признать обратное, даже если им это доказать. Это суеверие, конечно, происходит из малообразованности и непонимания естественных наук, которыми отличаются все приверженцы данной религии. "Необходимые" ритуалы варьируются от "выключить и снова включить, при этом ритмично по ней постукивая" до многочасовых обрядов очищения и чтения вслух священных инструкций.

КУЛЬТ СЯТОГО СТОЛБНЯКА

Святого Столбняка почитают во многих загрязнённых местах, то есть почти везде на Депонии, кроме Аль-Гори и Прцветии. Он считается вознёсшимся до высшей сущности человеком, который умер от редкой комбинации многочисленных болезней, побочный эффект которых сделал его своего рода потусторонним супергероем. У Столбняка есть фанатичные последователи, которые пытаются так подстроить свою смерть, чтобы в качестве призраков тоже обрести суперсилы, но подтверждённых успехов нет. Сам Столбняк, по легенде, только рад помочь поклонникам, для чего щедро распространяет болезни.

При этом культ расколот на два разных течения: атмосферные столбнякианцы верят, что их святой был сожжён, а оставшиеся от него молекулы и, возможно, несколько очень стойких микробов всё ещё сохраняются в верхних слоях атмосферы Депонии. Поэ-

тому их высшая цель – вознестись на эти "небеса" и стать как он. Вездесущих же столбнякианцев не только удивительно часто можно встретить с брошюрами в трактирах на углах улиц, они также верят, что как трансцендентная сущность Столбняк находится практически везде: на любой ржавой занозе, в каждой грязной луже и в любом маленьком ошмётке подозрительной слизи. Поэтому он может заражать поклонников болезнями где и когда угодно.

Култ поделён на ступени. Чтобы стать ипохондриком 10 ступени, нужно чудесным образом пережить несколько смертельных болезней и быть готовым добровольно доказать их смертельность, продемонстрировав соответствующие пятна на коже.

Большинству людей он довольно безразличен, даже если они часто используют его имя в качестве ругательства или находят не такой уж плохой идею безболезненно воспарить в небеса облаками пепла.

ЦЕРКОВЬ ТРЁХ СЯТЫХ МЕДВЕДЕЙ

К Троице из Мамы-медведицы, Папы-медведя и Медведя в платё ниндзя вызывают прежде всего те, кто ещё помнит о "настоящих" религиях прошедших времён и сегодня считает, что им опять нужно на что-то молиться. Их аргумент: "Три медведя – это не менее глупо, чем та ерунда из прошлого!"

КУЛЬТ ВСЕОСЯЗАЮЩЕГО УТКОНОСА

Последователи этой веры придерживаются мнения, что человечество должно эволюционировать в высшую форму жизни, если хочет выжить среди хлама. В какую именно, пожалуй, очевидно: утконосы разносторонние, легко адаптирующиеся, сильные, а благодаря ядовитым шипам ещё и могут за себя постоять. Последователи КВУ пытаются при помощи медитации и чистой силы воли заставить свои гены мутировать в этом направлении. Совершенство должно быть достигнуто путём откладывания яиц. Хотя пластическая хирургия считается запретной, ношение костюмов приемлемо в качестве промежуточного решения. Жрецы этого культа часто подаются в охотники за головами или наёмные убийцы и в этом случае предпочитают убивать утконосым ядом.

КУЛЬТ КОСМИЧЕСКОГО ПОЖИМАНИЯ ПЛЕЧАМИ

Этот монашеский орден нашёл мир и просветление в простой истине: в конце ничего не имеет значения. Мудрость, которую лидер культа Вао-цзы Всёравно убедительно изложил в своём трактате "Кого это волнует?": вселенной совершенно наплевать, продолжит Депония существовать или нет. А человечество и так сгинет в чёрной дыре. ККПП уверовал в это знание и обрёл таким образом коллективное спокойствие духа. В последние годы к нему присоединилось много людей, и многие новые поклонники годами медитируют, чтобы постичь сложность учения Всёравно, но часто спотыкаются о своё собственное эго.

СВАЛОНИКСКИЙ ЗВЁЗДНЫЙ ПАНТЕОН

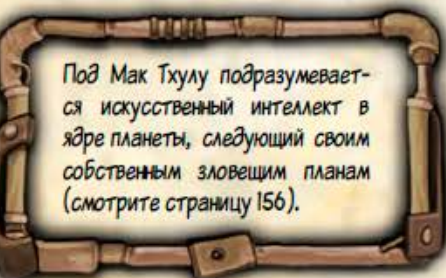
По не сохранившимся в истории причинам свалоники были лучшими клиентами и главными фанатами киноиндустрии Травмы. Их почтение к актёрам экранных эпосов было так велико, что им строили храмы и статуи. Сегодня их часто ошибочно принимают за изображения старых богов и молят о совете и помощи. В некоторых местах даже появились жрецы, которые проводят мессы в старых кинотеатрах и утверждают, что имеют связь с вечно молодыми звёздными богами. И, конечно, собирают для них пожертвования. Древние актёры могут лишь косвенно давать советы по вопросам моды и стиля жизни.

ПОКЛОННИКИ ВЕЛИКОГО ВСЕМОГУЩЕГО МАК ТХУЛУ

Поклонники великого всемогущего Мак Тхулу – это культ демонослужителей, которые продали этому древнему не поддающемуся описанию существу свою жизнь и душу. Мак Тхулу якобы уже целую вечность спал в ядре планеты и пробудился для того, чтобы спасти своих служителей от разрушения планеты. Противники культа утверждают, что целью взрыва было только уничтожение демона, а Депония – лишь его защитная оболочка. Факт в том, что Мак Тхулу активно говорит со своими поклонниками и обещает им спасение в обмен на человеческие жертвы. Так как Мак Тхулу, видимо, не имеет физического воплощения, его последователи перерабатывают жертв в фаст-фуд, который выдают за утконосбургеры и который за последние месяцы быстро прибавил в популярности. Сеть бургерных Мак Тхулу



открыла уже три филиала в одних только Трёх Четвертях, а слоганы "Фхтагн – вот что я люблю!" и "То не мертво, что вечно жарят, пока жир с края не



Под Мак Тхулу подразумевается искусственный интеллект в ядре планеты, следующий своим собственным зловещим планам (смотрите страницу 156).

стекает!" у всех на устах (даже если никто не знает, что это должно значить).

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ПОМОЕ-ЗАННИКА

"Помоезанцы" верят, что захламление их мира – естественный процесс, который даже нужно поощрять. Как только жизнь станет невозможной, явится Помое-заник и обеспечит новый мир. Поэтому последователи этого культа часто являются яростными противниками защитников окружающей среды и убивают, к примеру, хиппи, если увидят их.

КУЛЬТ ОТРЫГИВАЮЩЕЙ КОШКИ

Наряду с такими мифическими существами, как Кум Смерть и Зубная Фея, на Депонии существует и ещё одна фигура, о которой рассказывают детям: Отрыгивающая Кошка. Её задача – каждую ночь посещать каждого человека на планете и отрыгивать ему в рот во сне. Это объясняет противный привкус, с которым люди просыпаются каждое утро и который с каждым днём становится всё хуже. Так как существование Отрыгивающей Кошки как высшей сущности считалось доказанным, в последние годы возросло число её последователей, которые надеются на спасение в некоей неопределённой форме (принято считать, что у кошек планеты есть план в рукаве, такой же хладнокровный, как и их отношение к событиям последних лет).

ПРОТИВНИКИ РЕЛИГИИ

Известие о предстоящем взрыве планеты привело к настоящей охоте на ведьм прежде всего в более отдалённых районах. Некоторые из более отсталых депонианцев сбивались в группы в поисках козлов отпущения и находили их в лице "инакомыслящих". Для этого, конечно, отлично подходили последователи одной из упомянутых религий – вот почему в таких регионах они часто проводят свои ритуалы в тайне, чтобы не кончить на костре из пластиковых стаканчиков.



Эти более или менее опасные культы могут повстречаться героям в качестве заказчиков или, конечно, противников.

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

На самом деле стоит признать, что у людей Депонии достаточно других проблем, и всё же домашние животные – до сих пор важная часть их жизни. Хотя многим кошкам планеты каким-то образом удалось заполучить места в малочисленных спасательных лодках на Элизуим, на планете их всё ещё осталось достаточно, чтобы быть полезными людям (даже если не совсем ясно, как именно. Ведь паразиты, слоняющиеся среди мусора, чаще едят кошек, чем наоборот). Многие депонианцы балуют своих комнатных тигров, как в старые добрые времена, и прилагают большие усилия, чтобы подавать им свежее и экологически чистое мясо дельфинов в консервных банках.

Помимо кошек статусным символом богатых депонианцев являются декоративные рыбки. В основном, конечно, морские – было бы абсурдным расточительством использовать в декоративных целях питьевую воду, что могут себе позволить лишь богатейшие из богатей. И те, кто хочет быть как они, или казаться таковыми. И их друзья.

Собаки раньше были питомцем номер один на планете, но сегодня их можно увидеть довольно редко. На самом деле этот факт объясняется (весьма) относительно вкусным мясом этих животных вкупе с их легковёрностью. Хотя собаки считались лучшими друзьями человека, известную степень голода не переживёт и самая крепкая дружба. Механики охотно заводят кибер-собак в качестве замены, а некоторые звероловы и искатели приключений держат старых выносливых дворняг как верных компаньонов. Однако многие животные одичали или стали едва ли отличимы от хламоволков, которые в любом случае произошли от них.



МНОГИЕ ДЕПОНИАНЦЫ ДАЮТ ПРИЮТ ЧЕРВЯМ

МОДА И ГИГИЕНА

В противоположность Элизиму на поверхности планеты мода в основном играет второстепенную роль, то есть интересует лишь сверхбогачей. Облегающий виниловый комбинезон здесь можно встретить не чаще, чем стоячий воротник. На самом деле депонианцы, похоже, одеваются в то, что им удастся найти среди хлама. Важно, чтобы дыры были залатаны достаточным количеством лоскутов и заплат, чтобы одежда всё ещё могла считаться одеждой (причём здесь может оказывать укрепляющий эффект грязь), и чтобы она имела много карманов, в которых можно переносить случайно найденные сокровища. Шапки, шляпы, перчатки и лётные очки – единственная уступка депонианцев представлениям о моде.

Поэтому Вы как турист не должны беспокоиться о своём внешнем виде. Вас примут вне зависимости от того, во что Вы одеты. Конечно, шапки, перчатки и очки имеют и практическую пользу – точно так же, как креп-

кие сапоги до некоторой степени защищают от летящей шрапнели и искр, чего едва ли можно избежать в процессе какой-либо деятельности на Депонии – даже при развешивании белья.

На Депонии – в этом кардинальное отличие от Элизима – придают довольно малое значение и гигиене, что, конечно, можно списать на нехватку воды, но не только на неё. С одной стороны, господствует мнение, что грязевой слой на коже (или на зубах и волосах) защищает от инфекций и прочих демонов. С другой, гигиенические принадлежности почти так же редки, как вода, и часто имеют сомнительную природу. Они либо остались со времён отъезда на Элизим, либо сделаны на мошенническом дешёвом оборудовании. Мы собрали для Вас несколько примеров средств, которых Вам как туристу стоит остерегаться:



ДЕПОНИАНСКИЕ ГИГИЕНИЧЕСКИЕ И МОЮЩИЕ СРЕДСТВА, С КОТОРЫМИ СТОИТ БЫТЬ ОСТОРОЖНЫМИ

Очиститель для ковров "ЭкстраЧист"
"Очиститель ковров для людей с низкой продолжительностью жизни. Не использовать в закрытых помещениях без вентиляции. Внимание: ЭкстраЧист выделяет ядовитый хлороформный газ при контакте с пылью, грязью, детской кожей, коврами и ковровыми тканями, зубной пастой!"
Очиститель для ковров редко используется для чистки ковров, но часто – для химических экспериментов, которые иначе казались потребителям "слишком скучными и предсказуемыми".

Зубная паста "Дентозавр"
"Это продукт химических отходов, и он не предназначен для употребления внутрь. Возможные по-

бочные эффекты: жар, потливость ног, необратимая утрата чувства опасности. Ни при каких обстоятельствах не смешивайте пасту "Дентозавр" с очистителем ковров из-за риска образования ядовитого хлороформного газа".

Зубная паста "Дентозавр" производится на гаражной фабрике близ Порто-Фиско и часто используется в качестве допинга.

Особый шампунь Мамы Бозо
Пример самодельного гигиенического средства – шампунь от Мамы Бозо, который она лично производит из секретных ингредиентов. Это одно из очень немногих нетоксичных средств такого рода, но оно может иметь чрезвычайные последствия для роста Ваших волос. Подсказку насчёт способа производства даёт вошедшая в историю фраза Мамы Бозо: "Ради него моему братишке пришлось остаться без завтрака".

ИДИОМЫ

Хорошее представление о менталитете депонианцев можно получить из песен, которые они поют и слушают, и из идиом, которые у них в ходу. Вот несколько примеров с переводом.

Вчерашний хлам. – Это больше никому не интересно.
Эта жалкая старая грязевая сосиска! – Этот пройдоха!
Там кто-то поджарил мне амфибию. – Этого я как-то не ожидал.

Ах, бляха-муха. – Проклятье.

Я не позволю снять корочку с моего ссыдра! –

Я не позволю себя одурачить!

Пощади его хлам!/Хвала хламу! – Пожалуй, само себя объясняет...

ОФИЦИАЛЬНО ПРИЗНАННАЯ ВЕРСИЯ

Депонианцы почти до самой назначенной даты ничего не знали о взрыве своей планеты – даже в подвале штаб-квартиры Органона не было соответствующей документации. Когда-то они смирились с угнетением со стороны господ с механическими бородами и, вероятно, никогда бы не узнали, какая судьба постигла бы их в конечном итоге, если бы не странная случайность.

Тем, кто первым запустил слухи о взрыве, предположительно был механик Руфус из Кувака. Он самоотверженно спас молодую элизианку по имени Гоал из лап армии клонов Органона – в частности бейлифа Аргуса. Гоал направлялась на Депонию вместе со своим женихом Клитусом и в сопровождении Органона, чтобы удостовериться, что на поверхности планеты действительно не осталось никакой жизни – помимо Органона, разумеется. Оба "инспектора" Клитус и Гоал обнаружили правду. Тем не менее, Главнокомандующий Улисс приказал утаить существование депонианцев. Инспекторам нельзя было вернуться на на Элизиум с правдой и убедить Совет Старейшин прекратить свою миссию. В конце концов, графика стоило придерживаться. Если бы Элизиум не отправился к Утопии, он упал бы обратно на поверхность планеты. Аргусу удалось убедить Клитуса в том, что об этом лучше умолчать. Гоал, напротив, оказалась не настолько благоразумна, поэтому Аргус собрался столкнуть её с крейсера на верную смерть.

Но от этого её спасли: доблестный Руфус увидел происходящее снизу, молниеносно построил ката-

пульту, бесстрашно запустил самого себя в воздух и перехватил падающую Гоал.

Для Клитуса и Органона, тем не менее, вопрос мог бы быть решён. Но, к сожалению, они осознали: чтобы снова сесть в спасательную капсулу на Элизиум, им нужны были коды доступа, которые хранились только в имплантате сознания Гоал.

Войска Органона штурмовали родную деревню Руфуса, Кувак, и даже несмотря на то, что наш

герой пытался защитить Гоал и собственноручно прикончил не менее 20 офицеров, обоих в конце концов поймали Клитус и Аргус и привели на Нижнюю подъёмную станцию. Здесь Клитус раскрыл Ру-

фусу свои истинные мотивы: он хотел

смириться со взрывом Депонии и как можно скорее снова с ней убраться. Он предложил Руфусу переезд на Элизиум, но тот отказался и смог сбежать вместе с Гоал при помощи ужасного пирата Бозо (которого ранее победил в фехтовании армрестлинг-одакопинани и после этого сделал своим услужливым помощником) и стареющего механика Дока. Их группа отбыла в место, в котором безопаснее всего скрываться от Органона: на Плавающий Чёрный Рынок. Здесь Руфус основал Сопротивление Органону, вытащив священный меч Дрекска-либерт из автомата по приёму тары и показав себя Избранным™.

"Депонию взорвут? Это как-то слишком. В смысле... да, тут воняет. Выглядит она ужасно. Но я знаю людей, которым нравится эта куча металлолома. Возможно, это как-то связано с тем фактом, что... они тут живут."

Хронологический порядок ролевой игры: как играть до, во время и после войны против Органона?

В какой период проводить вашу игру на Депонии, решать вам. Ваши приключения могут разворачивать-

ся во время событий одной из игр, незадолго до них или же после. Вы можете дальше развить историю планеты, как захотите, или добавить в неё новые фрагменты. Кроме того, всё, что мы здесь пишем, конечно, является лишь советами, чтобы вас вдохновить. Чтобы вам было легче ориентироваться, к какой "эпохе" какая информация относится, в начале путеводителя мы изложили историю только до начала "Deponia". То, что вы прочтёте здесь, является описанием политических событий во время игры. Если ва-

ше приключение происходит до трилогии или в её начале, вы можете пока не брать эту информацию во внимание. Если вы играете в более поздний период, она становится значимой и влияет на игровой мир. При описании местностей и людей далее в книге мы также выделили немного информации о текущих изменениях. Но всегда важно вот что: депонианская история из-за различных зашедших не туда экспериментов с путешествиями во времени подверглась некоторому "помутнению". Вполне возможно, что в будущем какой-нибудь безумный инженер совершит путешествие в прошлое и таким образом изменит что-то в прошлом и будущем планеты. Поэтому мы (и прежде всего Поки) не даём никакой гарантии, что вы застанете историю планеты всё ещё такой, какой оставили её для вас мы, если не будете за ней присматривать!

Для такого шага настало самое время: Улисс между тем приказал преждевременно взорвать область вокруг Ржавого моря, чтобы убедиться, что на Депонии всё-таки нет никакой жизни (по крайней мере такой, которая могла бы помешать его планам), и основной взрыв можно проводить согласно плану – это подписало бы смертный приговор обоим инспекторам, по-прежнему застрявшим на Депонии. Но также и большей части Органона. Аргус пытался задержать исполнение приказа хотя бы до тех пор, пока Клитус не достанет коды доступа. Он также не собирался просто так взлетать на воздух. Клитусу удалось похитить коды, для чего он переоделся женщиной-инвалидом и таким образом пробрался на базу Сопротивления.

Руфус и Бозо затеяли погоню, чтобы отловить коды и предотвратить взрыв Ржавого моря.

Насчёт того, что произошло дальше, историки не совсем уверены, но в конце концов как Гоал и Руфус, так и Клитус оказались во взрывной башне. Взрыв был запущен, однако кто-то (предположительно Руфус) оказался достаточно хладнокровным и доблестным, чтобы заблокировать удерживающие зажимы, поэтому Машина Судного дня подорвала лишь саму башню. Руфус и Гоал сбежали вместе с кодами на летающем единороге. Клитус и Аргус малодушно удрали на крейсере в Порта-Фиско и только на пути туда заметили, что снова потеряли коды.

В это время депонианцы узнали о планах Органона насчёт предстоящего взрыва планеты и о том, что полученная при этом энергия нужна была Элизиму, чтобы катапультироваться к ближайшей пригодной для жизни планете. Сопротивление получило большой приток народа. Так как на Элизиме инспекторы по-прежнему считались пропавшими без вести, взрыв пришлось ненадолго отложить.

Одновременно с этим генерал Сигал, бывший мэр Кувака и отец Руфуса, захватил контроль над Сопротивлением и разработал свои собственные планы. Под его руководством удалось отбить большую часть Порта-Фиско, хотя и с большими потерями. Тысячи депонианцев встретили в битвах свою смерть. И всё же захватить саму штаб-квартиру не удалось. Настало напряжённое безвыходное положение.

Тем временем Руфуса, Гоал и их друзей окружили и в конце концов захватили в плен войска Органона. Руфус договорился со своими врагами о сделке: если они отпустят Бозо и Дока, он сдастся. В народ ушли слова "Вы можете пытать меня, если вам этого хочется, но пока мои друзья на свободе, свобода тоже будет... свободна!"



То, что произошло дальше, снова известно лишь обрывочно, но точно ясно: Аргус и Клитус пытались Руфуса. Долго. И оба они при этом хохотали, как истеричные девицы. Но благодаря своей изворотливости Руфус смог освободиться, в одиночку проникнуть в Порта-Фиско (попутно спасши нескольких детей от монстров в канализации) и снова вызвать Гоал из когтей Аргуса. Между тем Сопротивление под руководством Сигала собралось сбить с неба Элизим при помощи гигантской ракеты, несущей Машину Судного дня! Руфус предотвратил и это при помощи своего выдающегося дипломатического таланта, но теперь Аргус и Клитус направлялись на орбиту в последней спасательной капсуле и оттуда отдали бы приказ о взрыве.

Но и сам Аргус замыслил кое-что непредвиденное: он тайно погрузил в капсулу весь Органон. Он не собирался мириться с их смертью и хотел со своими войсками устроить на Элизиме государственный переворот – без ведома и против воли своего хозяина

Улисса. Посредством рискованного манёвра Руфусу удалось направить к спасательной капсуле золотого дракона, чтобы как предотвратить взрыв, так и сорвать планы Аргуса. Они пробивались до самого кабинета Улисса. Когда тот узнал о подрывных планах своего подчинённого, то сразу же активировал взрыв и остановил спасательную капсулу. Он хотел обезопасить свой народ, элизимцев, а не подвергать свою тридцатилетнюю работу опасности из-за группы клонов, которые взбунтовались против его согласия. И он был готов пожертвовать своей собственной жизнью. Слишком поздно он осознал, что в спасательной капсуле находилась также самая дорогая для него элизимка: Гоал, его дочь, о чьём участии в инспекции планеты он всё это время ничего не знал.

Всех пассажиров капсулы неожиданно объединила одна миссия: прервать радиосигнал ко взрыву, пока он не достиг взрывных башен. Руфус, Аргус, Гоал и Клитус попытались разрушить радиовышку – им это удалось, но в результате их действий был также повреждён ротор спасательной капсулы. Ей угрожало падение. В конце концов Улисс пожертвовал собой, удерживая капсулу ровно достаточно долго, чтобы все пассажиры – включая Органон и депонианцев – успели добраться до нижних шлюзов Элизима. Аргус, в свою очередь, в последний раз предал своих спутников: он всё ещё хотел устроить переворот. Но этого так и не произошло: он и Клитус погибли снаружи капсулы. Руфус и Гоал же достигли Элизима. Но проблемы остались неразрешёнными: спасательная капсула разрушена, а кабель до Депонии оборван. Ресурсы на Элизиме ограничены, а с учётом всех тех новых ртов, которые нужно прокормить, лучше уже не станет. Кроме того, Элизиму грозит падение на Депонию, если ни у кого не возникнет какой-нибудь совершенно безумной идеи. С тех пор это и есть задача Руфуса – поиск альтернативных решений ради дальнейшего существования Элизима и человеческой расы...



Эта та версия истории гражданской войны, которую с тех пор пересказывают депонианцы и элизимцы. Она во многом не соответствует реальности (смотрите ниже), но по сути является тем, что должно быть известно и игрокам.

СПОРНЫЕ ВОПРОСЫ

Роль, которую во всём этом сыграл механик Руфус, крайне спорная. Хотя речь шла о "признанной" версии, многие депонианцы – как ни странно, именно из близкого окружения Руфуса – отказываются её принимать. Особенно способствуют мифотворчеству частое использование умелой маскировки и якобы очень сильное сходство между Клитусом, Аргусом и Руфусом. Поэтому есть теории, согласно которым под всеми тремя персонажами подразу-

мевается один и тот же человек. Другие приписывают всю славу Клитусу или Аргусу, а Руфуса видят скорее в роли жертвы.

За пределами Трёх Четвертей войну и попытку взрыва в любом случае почти не заметили, хотя известия об этом медленно распространяются, и, таким образом, растёт Сопротивление остаткам Органона.

То, что вы только что прочли о гражданской войне, разумеется, по большей части чепуха. Это официально признанная версия, в которой Руфус почитается некоторыми как герой, а вся история получила счастливый конец. Друзья Руфуса знают правду. Вместо того, чтобы ещё раз пересказывать всю историю, мы вкратце резюмируем здесь самое важное. Этими знаниями после войны обладают лишь немногие депонианцы, и это могло бы спровоцировать большой скандал. Перед войной, конечно, это и так не имеет значения. Во время войны это может послужить завязкой приключения.

ФАКТ 1: Единственной целью Руфуса долгие годы было покинуть Депонию. Его волновал лишь его побег, а на планету было плевать.

ФАКТ 2: Спасение Гоал было чистой случайностью. При одной из попыток побега Руфус случайно сшиб девушку с крейсера Органона. Таким образом, Руфус ответствен за беспамятство Гоал. Равно как и за повреждения её картриджа сознания.

ФАКТ 3: Аргус и Клитус не похищали Гоал из Кувака: Руфус по собственной воле доставил её на Нижнюю подъёмную станцию – в обмен на обещанный переезд на Элизиум. О взрыве Депонии он на тот момент не знал.

ФАКТ 4: После откровения о взрыве Руфусу удалось одолеть настоящего Клитуса и благодаря поразительному сходству выдать себя за него. Он собирался отправиться в его роли на Элизиум вместе с Гоал и ради этого пожертвовать Депонией, хоть и сомневался в правильности этого.

ФАКТ 5: В спасательной капсуле его окончательно загрызла совесть, и он передумал. Потом он позволил Клитусу и Гоал уехать, но на этот раз подбросил Гоал в голову воспоминания о Депонии. В надежде, что она предотвратит взрыв.

ФАКТ 6: В очередном приступе "О нет, я передумал" Руфус отправил самого себя с горящей дисковой пилой за спиной в полёт, чтобы захватить спасательную капсулу. При этом она разрушилась, и Клитус, Руфус и Гоал снова рухнули на Депонию.

ФАКТ 7: Бозо и Док были теми, кто подобрал Гоал и Руфуса и доставил на Плавучий Чёрный Рынок. Там Руфус должен был помочь Доку снова починить картридж Гоал, но сделал всё ещё хуже и разделил её сознание на три части.

ФАКТ 8: Сопротивление уже существовало под руководством Яноша (также известного как Доктор Фламмухен), когда Руфус прибыл на Чёрный Рынок.

Руфус вступил в него и в конце концов полностью переделал ради того, чтобы впечатлить одну из частей Гоал.

ФАКТ 8 С ПОЛОВИНОЙ: Руфус никакой не сын Сигала, а дитя свалки, найдёныш. На самом деле он дефектный прототип клонорганонца. Наличие у него инстинкта самосохранения, как и у Клитуса с Аргусом, под вопросом, но зато у него есть дефект, который не позволяет обучаться на своих ошибках. Но это ему лишь предстояло очень скоро узнать.

ФАКТ 9: План Клитуса заполучить коды провалился. Одна из частей сознания Гоал приняла решение оставить Руфуса и отправиться с кодами доступа ко взрывной башне. В целесообразность спасения Депонии она в тот момент не верила. Только тогда Руфус узнал о причине взрыва и о лежащей в основе дилемме.

ФАКТ 10: Тем, кто заблокировал удерживающие зажимы взрывной башни, был не Руфус, а Клитус. Так он хотел выиграть для себя время, чтобы покинуть Депонию, и впечатлить Гоал. Но в итоге Руфус запустил взрыв, чтобы добраться до Клитуса, и разрушил башню. Вследствие этого Гоал отвернулась от Руфуса и собиралась покинуть Депонию с Клитусом. Лишь в последнюю секунду она передумала.

ФАКТ 11: Впоследствии Руфус расстался со своими спутниками Доком и Бозо, которые терпели несмотря на его надоедливость. Они пытались отвлечь его от дальнейших катастроф бессмысленным поручением.

ФАКТ 12: Когда Гоал и Руфуса после этого снова схватил Органон, Руфус смог освободиться и при дальнейших панических действиях тяжело ранил Гоал. Вместе со ставшей бесполезной пленницей Донной его сбросили с крейсера, и оба погибли. К счастью, старейшина Гермес нашёл их трупы и смог клонировать Руфуса. Тот принял мёртвую Донну за Гоал и стал винить себя в её смерти. Он узнал о своём собственном происхождении – и о происхождении Клитуса и Аргуса, которые также были дефектными прототипами. Гермес разъяснил ему весь смысл и цель Органона, армии клонов, которая должна была пожертвовать собой ради богачей. Гермес придумал этот план и сам Элизиум, но теперь его мучили сомнения. Руфус смог также клонировать мнимую Гоал, но её унесло в канализацию под Порга-Фиско. В итоге Гермес пожертвовал собой, чтобы Руфус мог трижды клонировать себя – и выиграть достаточно времени, чтобы спасти Гоал, связаться с Сопровителем и снова украсть коды.

ФАКТ 13: Руфус сделал всё от него зависящее, но обстоятельства оказались сильнее, и ни одна из этих миссий не окончилась успехом: спасенная Гоал оказалась Дон-

ной, в украденных кодах не было смысла, так как Аргус сделал копию, и кроме того, Руфус расстроил планы повстанцев, возглавляемых генералом Сигалом – что, возможно, оказалось единственным положительным аспектом. Двое из клонов погибли в ходе своих попыток.

ФАКТ 14: Последний запасной план – забросить Сопровителем на спасательную капсулу – сработал, но окончился тем, что Руфус, Клитус и Аргус попали в затруднительное положение: всех троих зажал ротор спасательной капсулы. Лишь один мог освободиться, остальные погибли бы. Руфус в очередной раз переступил через себя и прыгнул в бездну, обратно на Депоцию и почти наверняка к смерти, чтобы спасти Гоал и других людей на борту спасательной капсулы.

ФАКТ 15: Человек, которого теперь все считают безумно-гениальным героем Руфусом, на самом деле пижон Клитус. Он подыгрывает, чтобы не утратить благосклонность Гоал. Руфус, скорее всего, мёртв, хотя насчёт такого специалиста по выживанию, как он, наверняка говорить нельзя.



Депонию можно грубо разделить на семь основных континентов. Неизвестно, сколько здесь живёт представителей разумных форм жизни, но по оценкам предполагается, что несколько миллионов. Карта в этой книге отражает традиционный вид планеты: она отцентрирована относительно Ржавого моря, центра культурной и экономической жизни. Бывшие полюса по той же традиции находятся сверху и снизу карты. Я специально пишу "бывшие полюса", так как вращение и оси Депонии сместились из-за манипуляции магнитным полем планеты (смотрите страницу 12), и поэтому образовались новые полюса, насчёт которых, впрочем, неизвестно точно, где они на самом деле находятся. Прежние полюса получили названия "Метрополь" (Северный) и Эксполь (Южный). Из-за этих смещений и глобального потепления бывшие климатические зоны беспорядочно распределились по планете. Кроме того, потепление привело к тому, что бывший Северный полюс, точнее, соответствующе обозначенный исследователями ледяной массив, растаял, и теперь его остатки находятся в Ржавом море в виде Северо-северо-восточного полюса. Смещение осей привело к такому сложному наклону, что Метрополь погружён в вечную темноту. Факт, который, по словам депонианских учёных, на самом деле должен быть невозможен. Но так оно и есть.

Если сейчас это сбilo Вас с толку, Вы легко заметите: на Депонии нелегко ориентироваться по компасу, звёздам или солнцу. Лучше всегда всегда пользоваться этой замечательной картой.

Вся планета Депония опоясана надземными трассами Органона. Один из маршрутов проходит вокруг Ржавого моря и таким образом соединяет оба центральных континента, Мусоримату и Дизропу. Но прежде всего трассы соединяют гигантские башни Органона, назначение которых – загадка для большинства депонианцев. Почти вся суша покрыта тем или иным видом мусора или хлама – и этот хлам, особенно в более густо заселённых районах, по большей части изрыт туннелями, потому что депонианцы проделывают глубоко в поверхности мусорные шахты, чтобы найти что-нибудь ещё годное к использованию.

Описания на следующих страницах посвящены прежде всего относительно плотно заселённым территориям. Из-за этого может показаться, что плотность населения на Депонии очень высока. Но это лишь иллюзия! В очень немногих населённых пунктах больше 100 жителей, и лишь в крупных городах вроде Трясинска, Центрополиса, Порта-Фиско или Пуэрто-Ржаво их больше 1000. Между поселениями – почти бесконечно простирающиеся мусорные пустыни, так называемые хламшафты.



"Инфекционная ржавчина и оголённые про- вода, куда ни кинь взгляд."





ОТ СЕМИ ДО ДЕВЯТИ КОНТИНЕНТОВ ДЕПОННИИ

МУСОРИМАТА

Вместе с Дизропой Мусоримата – наиболее плотно заселённый континент планеты. Здесь в Порто-Фиско находится штаб-квартира Органона. Важнейшие регионы – Три Четверти, Рутления, Дрексика, Парки и Мизерия.

ДИЗРОПА

На другом берегу Ахтламтики лежит "Старый Свет". Относительно маленький континент Дизропа имеет длинную историю, пусть даже сегодня её ещё помнят лишь немногие. Дизропа состоит из множества маленьких государств, часть из которых в союзе, часть воюет друг с другом и часть погрязла в анархии, и многие из которых сотрудничают с Органоном.

ТОКСИДЕНТ

Огромный участок суши к востоку от Дизропы называется Токсидент и считается отдельным континентом, хоть и граничит с Дизропой. Токсидент на-

ходится под вечной смоговой завесой, и о нём мало что известно. Он простирается до Кислого океана и на востоке почти граничит с Мусориматой.

СВАЛЬДИКА

К югу от Дизропы лежит Свальдика. Этот большой континент на 90 процентов состоит из пустынь, гор и джунглей, пусть даже в последнее на Депонии едва ли верится. Небольшое море Ворваникум отделяет Свальдику от Дизропы.

РЖАВСТРАЛИЯ И ЦУНАМИЯ

Ржавстралия – суровая земля для самых смелых, лежащая к югу от Мусориматы. Она отделена от своего северного соседа Наклонным океаном и, помимо пустынь и варваров, известна прежде всего своими опасными видами животных и растений, а также киноиндустрией. Цунамией называется цепь островов, связывающая Токсидент со Ржавстралией. Она представляет интерес в первую очередь для сёрферов.

МЕТРОПОЛЬ

Северный участок суши, Метрополь, отделён от Дизропы очень масляным Радужным океаном, а от Мусориматы – Кабельным морем, а также соединён с Токсидентом. Посещать разрушенную мегаметрополию на погружённой во тьму северной вершине планеты категорически не рекомендуется. Здесь, по слухам, правит вышедшая из-под контроля сеть программного обеспечения, питающаяся заблудившимися собирателями

Депонианцам известны пять океанов и несколько морей: Атхлантика как центральный океан исследована, пожалуй, лучше всего. Радужный океан на севере обязан своим названием многочисленным авариям танкеров и буровых установок. Наклонный океан на юге давно стал мёртвой зоной, а в некоторые дни из-за чрезмерного размножения водорослей по нему даже можно ходить. Кислый океан на западе Мусориматы особенно бурный, и кроме того, известен цунами, давшими название Цунамии. Гнойный же океан лежит между Цунамией, Свальдикой и Токсидентом, и его также называют Воюющим океаном. Он связан Пандемическим каналом с Ворваникумом, небольшим, достаточно спокойным морем между Дизропой и Свальдикой.

Атхлантика разделена на Ржавое море, Море осколков (в которое не стоит заходить босиком, потому что дно полностью состоит из стеклянных отходов) и Дрек-сиканский залив. К северу от Мусориматы находятся Море сухого льда (труднопроходимое) и Кабельное море (ещё труднее проходимое: контролируемые роботами одичавшие кабели – настоящая опасность для мореплавания). Последнее впадает на западе в Некабельное море у берега Токсидента. Берега Цунамии омываются Коричневым морем, а Свальдика – Грязным озе-

хлама. Но уверенным в этом быть нельзя. Ещё никто не возвращался оттуда живым.

ЭКСПОЛЬ И СТИРОПОЛЬ

Южный полюс также совершенно необитаем. С тех пор, как растаял лёд, здесь на самом деле ничего нет, но из принесённых из всех океанов стиропоровых плит на новом магнитном Южном полюсе вблизи Грязного озера образовался надёжный массив.

МОРЯ



ром, убежищем пиратов и контрабандистов со всей Депонии. Все эти моря опасны, и в идеале их стоит полностью избегать. Но смертельнее всех – Горящее море. Оно находится далеко на юге – и прямо под огромной озоновой дырой. Так как это море почти полностью состоит из легковоспламеняющихся химикалий, во многих местах оно действительно горит, а также внезапно загореться могут проходящие суда.

НЕБО НАД ДЕПОНИЕЙ



ЛУНА

Луна Депонии – мёртвый, блёклый булыжник, уже побывавший центром нескольких спасательных планов. После нескольких неудачных попыток переселиться на Луну она в последние столетия ис-

пользовалась в качестве внешней свалки для особо опасных отходов. Позднее появились планы превратить Луну в своего рода гигантскую орбитальную станцию и для этого полностью её выдолбить. При строительных работах поверхность небесного тела частично обвалилась, оно раскололось, и погибли сотни астронавтов и строителей. Дыру кое-как залатали гигантской металлической заплаткой, чтобы не напоминать депонианцам каждую ночь об этом неудавшемся замысле.

ЭЛИЗИУМ

Второй спутник Депонии существует всего около 30 лет: несколько надёжно защищённых космических лифтов связывают гигантскую орбитальную станцию Элизиум с планетой. Конструкция из изящных зеркальных башен на нескольких платформах (одной большой и нескольких маленьких, соединённых туннелями) должна была послужить супербогачам планеты спасательной капсулой и стала причиной самого большого конфликта в недавней истории. Больше об Элизиуме Вы узнаете в соответствующей главе.

КРЕЙСЕРНЫЕ ТРАССЫ И ВЗРЫВНЫЕ БАШНИ ОРГАНОНА

Вся планета опутана сетью магнитных монорельсов, соединяющих между собой бесчисленные взрывные башни. И то и другое было построено в последние десятилетия войсками Органона и подготовлено ко взрыву. Каждая взрывная башня содержит бомбу, называемую "Машиной Судного дня" и обладающую достаточной разрушительной силой, чтобы при проникновении в мантию планеты уничтожить большую часть жизни на поверхности. Но простой взрыв всех бомб не может действительно уничтожить Депопию. Башни построены вокруг этих гигантских бомб и служат для того, чтобы запустить их все одновременно. Помимо Машин Судного дня и их управляющих модулей каждая башня также имеет жильё для небольшого экипажа из органонцев.



призванного держать подальше возможных незваных гостей и обслуживать технику. Минное поле вокруг башни безмерно помогает им в этом деле! Большинство башен имеют остановку для крейсеров на внешней платформе. Крейсера Органона построены громоздкими и некрасивыми, но могут перевозить сотни офицеров. По самой трассе можно ходить пешком (если не наступать на электромагнитную проводку), хотя она возвышается в среднем на 50-100 метров над поверхностью планеты, и на неё на самом деле можно попасть только по опорным столбам. Многие путешественники пытались сократить таким образом путь и закончили в виде красных полос на трассе. Никогда не стоит недооценивать скорость крейсеров.

Башни и трассы после отступления Органона



Некоторые из взрывных башен стали целями атак Сопротивления, хотя разрушена в ходе войны была только одна. После

того, как большая часть Органона отступила на Элизим, большинство башен осиротело. Тем не менее, несколько тысяч органонцев пропустило вылет или даже отказалось от него и яростно исполняет свой долг и далее – пусть даже теперь он совершенно бессмысленен, а другого приказа не придёт, вероятно, никогда. Другие башни в это время заняли банды преступников или варвары из Фронтира. В некоторых регионах оставшиеся офицеры полностью узурпировали власть и планируют завоевательные кампании. Одновременно с этим

коллаборационист Путчки в Рутлении назначает самого себя новым Главнокомандующим – за этим следует война между отколовшимися группировками Органона, в которой захват взрывных башен имеет наивысший приоритет.

Башни и трассы для ваших героев

Крейсерные трассы дают возможность очень быстро и очень рискованно путешествовать. По ним можно ездить и на транспортных средствах, хотя мест, где можно осмелиться перейти на трассу, очень мало – здесь пригодятся пандусы из хлама (смотрите также "Путешествия" на странице 36). Башни могут представлять для героев цель миссии либо опасность, которой нужно избежать. В более поздних эпохах они могут послужить убежищем, целью атаки или штаб-квартирой для различных фракций.



КОНТИНЕНТ МУСОРИМАТА



МУСОРИМАТА ВКРАТЦЕ:

НАСЕЛЕНИЕ: Предположительно около 5 миллионов. Или больше. Или намного меньше. Примерно так.

КЛИМАТИЧЕСКИЕ ЗОНЫ: Ледяная пустыня на севере, джунгли на западе, в остальном – унылый хлам.

СТРАНЫ: Три Четверти, Рутления, Мизерия, Процветия, Парки, Шрапнельный Берег, Дрексика, Йыл, Фронтир.

ГОРЫ: Колючие Горы (между Парками и Мизерией/Процветией), Чёрно-Белые Горы (между Рутленией и Фронтиром/Тремя Четвертями), Крутые Вершины (между Шрапнельным Берегом, Мизерией и Фронтиром), Приграничное Предгорье (между Тремя Четвертями и Фронтиром/Шрапнельным Берегом), Амальгаты (между Дрексикой и Шрапнельным Берегом/Тремя Четвертями).

ТРИ ЧЕТВЕРТИ

Эта ограниченная высокими горными хребтами территория, где находятся как Верхняя, так и Нижняя подъёмные станции, по довольно загадочным причинам разделена на три квадранта: Северный, Юго-западный и Южный. Такое разделение перенято у Органона, что доказывает две вещи. Первое: депонианцы всё же готовы следовать "власти". Второе: Органон понятия не имеет, что означает слово "квадрант".

Три Четверти – пожалуй, гуще всего заселённая страна Депонии, несмотря на чрезвычайно высокую плотность Органона. Всё-таки здесь в Порта-Фиско находится их штаб-квартира, а сеть трасс самая густая. Когда-то Три Четверти были культурным и экономическим центром планеты (если не верить хвастунам из Смирении, которые приписывают то же самое себе), а потому не удивляет, что они и до сих пор занимают особое положение. Этот статус регион имеет благодаря своему центральному местоположению и умеренному климату. В настоящее время и то и другое, конечно, имеет скорее второстепенное значение.

Люди в Трёх Четвертях, как правило, упрямые, свободолюбивые и импульсивные. Они имеют репутацию не планирующих особо далеко наперёд, зато довольно добродушных и уживчивых. Они никогда не покорялись Органону, а потому живут в постоянном конфликте с Тёмным Казначейством – а также с варварами из Фронтира.

ВОДОЁМЫ В ТРЁХ ЧЕТВЕРТЯХ

МЕРЗКЕЛЬ

Назвать Мерзкель "жизненной артерией" Трёх Четвертей было бы наглым преувеличением. Самая большая река региона берёт своё начало близ Пуэрто-Ржаво в Приграничном Предгорье и в своего рода илопаде несёт мусор из гор в долину. В деревне Гниге Мерзкель соединяется с Гнойтером, а далее пробивает себе решительный, но из-за высокой вязкости очень медленный путь в направлении Ржавого моря. На высоте Вышлоу состав реки резко меняется. Под влиянием либо Тухлогазовых Болот, либо старых промышленных отходов, до сих пор хранящихся в деревне, оставшийся отрезок похож скорее на поток аккумуляторной кислоты, при контакте разлагающий большинство материалов.

ТУХЛОГАЗОВЫЕ БОЛОТА

В регионе между Боствоком, Чадам и Классноу/Вышлоу находятся руины многочисленных химических заводов. Сейчас склады, сточные ёмкости и трубопроводы протекают либо сгнили, так что химикалии беспрепятственно вытекают через дно. Соответственно, большая часть хламшафта там уже разжижилась и образовала ядовитую кашу, в которой не знающие местности путешественники могут быстро утонуть, если ранее уже не погибли от ожогов дыхательных путей.

ГНИЛАЯ ТРЯСИНА

...смотрите "Гниге".



ГОРЫ В ТРЁХ ЧЕТВЕРТЯХ

ПРИГРАНИЧНОЕ ПРЕДГОРЬЕ

На западе Приграничное Предгорье защищает Три Четверти от вторжения варваров. Самой высокой горой считается Монте Зола вблизи Бад-Жёлудя, но на самом деле 3000-метровый Подгузниковый пик Монте Сумы чуть выше (что бад-жёлудцы и по сей день категорически отрицают – да и вообще, пока ветер не подует с юга, Монте Суму едва ли можно учуять).

ЧЁРНО-БЕЛЫЕ ГОРЫ

Чёрно-Белые Горы отделяют Три Четверти от восточной окраины Рутлени. Своим названием они обязаны тому факту, что южное подножье в Трёх Четвертях защищено от ядерной зимы хачинобльской катастрофы, но не от пепельного дождя. Поэтому южные склоны чёрные, а северные – белые.

АМАЛЬГАТЫ

Амальгаты отделяют Три Четверти от Дрексики. По непонятным сегодня более причинам праотцы уделяли куда больше внимания сортировке мусора, чем безотходности производства. Так, в частности, возник этот горный хребет, полностью состоящий из выброшенных зубных протезов. Эти горы, после недавней золотой лихорадки состоящие главным образом из керамики, по традиции были местом действия различных пограничных конфликтов между Дрексикой и Тремя Четвертями. Эти конфликты можно проследить до самой античности, когда знаменитым полководцам Халигалу и Хуникусу одновременно пришлось в голову поискать здесь пломбы для клыков своих слонов. Это привело к историческому кровопролитию, когда и без того уже пребывавшие в плохом настроении армии столкнулись на Ртутном перевале. Это одно из немногих дошедших до нас событий из античной летописи Депонии, и ныне оно абсолютно несущественно.

"У меня уже в горе першит от этой чудовищной вони."

ПОРТА-ФИСКО

Когда-то Порта-Фиско был САМЫМ БОЛЬШИМ И ВАЖНЫМ ГОРОДОМ РЖАВОГО МОЯ и, таким образом (конкурируя с Центрополисом), своего рода столицей Депонии. Это был также богатейший город планеты; основанный как свободный торговый город, он давал дом миллионам людей, был резиденцией Совета Старейшин, поэтому здесь построили Верхнюю подъёмную станцию, важнейший путь на Элизуум.

Сегодня город – едва ли что-то большее, чем руины, ГОРА ГОРЯЩИХ ПОКРЫШЕК и стальные каркасы бывших небоскрёбов, увенчанные останками некогда культового городского купола, от которого сегодня осталось лишь несколько подпорок, торчащих в небо, как скелет выброшенного на берег кита. Подъём уровня моря оставил от города лишь самую высокую часть, которая сегодня находится на острове далеко от материка и соединена с ним только крейсерной трассой. Органон, чья штаб-квартира находится здесь на Верхней подъёмной станции, недавно даже оцепил город из соображений безопасности. Бывшее население теперь живёт в трущобах у городских ворот. Причина этому – возросший в последнее время страх мятежа и насильственного проникновения в пришвартованную здесь спасательную капсулу Элизума. Поэтому большинство строений города с недавних пор пустуют либо снесены и перестроены в баррикады. Незавершённые строительные проекты прошлого свидетельствуют о МАНИИ ВЕЛИЧИЯ ПРЕДЫДУЩИХ ПОКОЛЕНИЙ. Несмотря на множество жилых помещений, народ сейчас вынужден жить в руинах, контейнерах, палатках и коробках в районах на окраинах.

У тех, кто несмотря на постоянное угнетение и шум органонского транспорта остался здесь, по большей части не было выбора: это прежде всего старики, больные и особо бедные. Но также особенно много нечистого на руку сброда собралось тут, чтобы попробовать снять немного корочки со ссыда Органона. Поэтому контрабандисты и пираты постоянно крадут у Органона из-под носа сухие пайки – рискованное, но прибыльное занятие.

Если Вы посещаете Порта-Фиско в качестве туриста, мы твёрдо убеждены, что оцепление Вас не затронет, и Вы сможете спокойно перемещаться по городу. Поэтому Вам выбирать, наслаждаться ли туземным шармом в пригороде или же видами небоскрёбов самого мегаполиса. Вилка между бедными и богатыми в Порта-Фиско всегда была особенно велика, но сейчас это скорее два отдельных зубца в двух разных ящиках двух разных кухонь на разных континентах. Это обеспечивает неповторимую атмосферу, которой Вы, вероятно, не найдёте больше нигде в галактике. Ни в каком другом месте Вы не сможете днём встретить важнейшего чиновника Депонии за обедом из омаров в его офисе, а вечером прочувствовать деревенский флёр кабацкой драки из-за рваного сапога. Если Вы никогда не были в Порта-Фиско, Вам незнакомы ярчайшие грани человеческой жизни.

РАЙОНЫ ОКРАИН

Внешние районы Порта-Фиско по сути представляют собой не более чем узкую полосу обвалившихся фасадов и смотровых террас, которые вместе с немногими плавучими обломками и заметно большим количеством плавучих отходов (эвфемистическое выражение для всего, что на данный момент по причине неблагоприятных течений выброшено обратно на берег из канализации) образуют к востоку от городской стены действительно очень гостеприимный бетонный пляж. Это место представляет собой уже упомянутые городские трущобы, куда изгнаны Органоном настоящие жители города. На расстоянии плевка от своих

прежних домов счастливейшие из них теперь живут в портовых контейнерах или палатках, а менее удачливые – в коробках, при этом за счастье уже считается, если скучающие органонские патрули не используют коробку в качестве мишени для соревнования по плевкам, а сама она не погружается во время ночного сна полностью под воду и не размокает.

Ведь эти окраинные районы, конечно, постоянно подвергаются приливам и отливам.

Население этих окраин по большей части просто слишком бедное, больное или старое, чтобы искать себе пристанище где-то ещё, и надеется, что оцепление города лишь краткосрочное.

ТРАКТИРЫ И МЕСТА ДОСУГА

Ранее считавшийся убогим портовый кабак "Гас-тритный дом старого Клётенкётера" – единственный работающий ныне трактир, и средний возраст его посетителей, возможно, самый высокий на всей Депонии. Им управляет "довольно пожилой Рон", сварливый приземистый мужчина, который, может, и не изобрёл сарказм, но присутствовал, когда это произошло.

Обычно он не пускает в своё заведение никого младше 70 без сопровождающего старика за исключением ужасно дряхлых или хорошо это симулирующих. От того, что вся молодёжь убралась из Порта-Фиско, Рону только лучше, ведь они всё равно никогда не умели ценить его еду.

Возле двери Клётенкётера громоздятся импровизированные костыли, стулья обиты геморройными подушками, а к каждой порции сиропа от кашля подаётся одна пилюля-сюрприз из ящика запасов Рона.

"Навес" – это зона для вечеринок под одной из террас, на которых когда-то построили город, но всё же над канализацией (смотрите ниже). В тени этой бетонной пещеры всегда ночь, которая, однако, всегда превращается в день: портафисканцы помоложе и половчее пируют здесь, как будто для этого есть причина, – чтобы забыться или просто потому что им нечего терять. Сейчас о нём много говорят, и молодёжь из окрестных поселений тоже прибывает на праздники в "Навес". Лишь раз в неделю в "Навесе" показывается солнце, что каждый раз вызывает крики "Фу-у!", а потом панику. Ведь тем, кто пирует в этот момент, не повезло: их смоев в канализацию из водомётов органонской команды роботов-уборщиков.





МАГАЗИНЫ

Почти все магазины, работающие сейчас на окраинах, находятся в Дизропейском Пассаже, торговом центре с несколькими этажами, построенном несколько лет назад в мусорной горе. Большинство магазинов сегодня, разумеется, стоят пустыми – и используются в качестве нового жилища многочисленными выгнанными портафисканцами. Пусть даже эскалаторы из старых конвейерных лент уже давно не работают, а стеклянные фасады с самого начала были склеены бронированным скотчем, некоторым магазинам удалось выстоять. Помимо всех переполненных бывших магазинов, где живут бедняки и больные, путешественник может также наткнуться на следующие магазины.

Электрорынок Фредисона: старый Фредисон – инженер высочайшего класса, очень страдающий от того, что во всём Хлам-Молле больше нет электричества. Он разрабатывает план, включающий в себя большие беговые колёса и хламотигров из зоомагазина этажом ниже, но ему не хватает храбрости покинуть свой магазин и тем самым оставить его возможным грабителям. Поэтому он бережёт свои приборы, прототипы роботов и картриджи как зеницу ока и питается комками пыли.

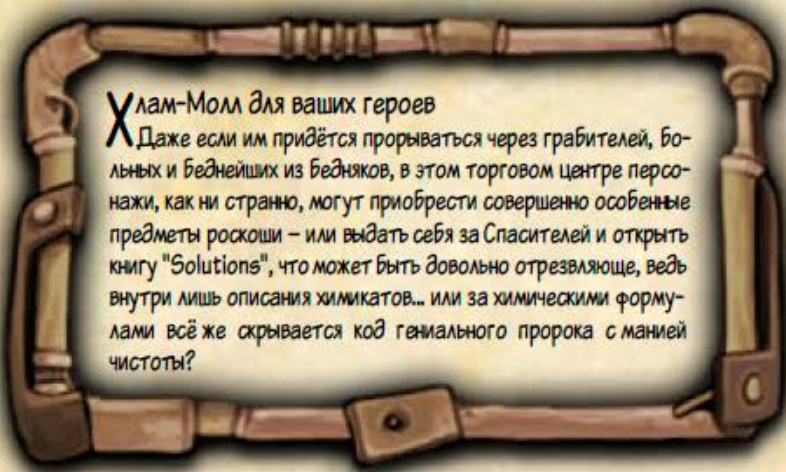
Принадлежности для гольфа и верховой езды Саймона: смиреннее Саймон лишь недавно открыл здесь свой магазин и был твёрдо убеждён, что "самым зажиточным рантье Мусориматы" срочно требуются хлысты, корм для лошадей и клюшки для гольфа. Уже открытие магазина отрезвило Саймона, и он смог забаррикадировать дверь, только грубо используя свои товары. С тех пор его осаждают портафисканцы, которые, впрочем, пропускают потенциальных клиентов, если те хотят купить импровизированное оружие.

Питомец-Люкс – экзотические питомцы для экзотических кошечек: Этот зоомагазин занимает большую часть подвала торгового центра. Здесь продаются теоретически все населяющие Депонию животные в более или менее ручном варианте – даже ездовые лошади и военно одарённые компаньоны. Персонал может за определённую цену ис-

полнить любой каприз. Наличие хламоволков и тигров, а также нелиняющего колоссального кальмара в надувном бассейне может быть причиной, по которой Питомцу-Люксу до сих пор успешно удавалось отбиваться от грабителей.

Литераркадотур – особая книготорговля: книжный магазин, слегка перестаравшийся с, по-видимому, обязательной игрой слов в названии, специализируется на книгах по теме "гейминг" и прославляет "симбиоз письменности и игровой культуры". Хотя депонианцы до сих пор знают, что такое литература, аркадные автоматы и подобные им рудименты минувших времён знакомы им только в виде переделанных роботов-легионеров. В этом отношении данный магазин кажется жителям Хлам-Молла особенно подозрительным и явно только копящим туалетную бумагу. Запасы с каждым днём всё меньше, пока груды вроде "О нелинейном письме в 5-м измерении", "За и против – драматургия в сайд-скроллинговых шутерах", "Очарование пиксель-арта: если ничего больше не умеешь", "Если даже пиксель-арт не получается, просто иди в игровые журналы", "Эрнст Хэдмайуэй: старик и мем" или "Микротранзакции – о передаче внутриигровой рации" ожидают своей отвратительной участи. На самом деле персонал магазина сегодня состоит из отколовшейся от одной секты группировки, которая нашла среди ассортимента свою священную книгу и теперь защищает её зубами и когтями. Она называется "Deponia – solutions". Сектанты верят, что в ней есть готовые ответы на все задачи и вопросы, и в конечном итоге она сулит спасение планеты. Однако они не считают себя достойными её открывать и ждут героя, который отважится на это и произнесёт два священных слова. Но их озадачивает аннотация: "Справочник и путеводитель по всем промышленным растворителям планеты и как отфильтровать их из вод Атхлантики" – звучит загадочно. Помимо этих магазинов в Хлам-Молле есть ещё несколько, которые просто невозможно представить вне этой среды: мастерские сапожника и слесаря, а также несколько бутиков, в том числе нижнего белья.





Хлам-Молл для ваших героев

Даже если им придётся прорываться через грабителей, больных и беднейших из бедняков, в этом торговом центре персонажи, как ни странно, могут приобрести совершенно особенные предметы роскоши – или выдать себя за Спасителей и открыть книгу "Solutions", что может быть довольно отрезвляюще, ведь внутри лишь описания химикатов... или за химическими формулами всё же скрывается код гениального пророка с манией чистоты?

КАНАЛИЗАЦИЯ ПОРТА-ФИСКО

Но город состоит не только из зданий на поверхности. Под землёй находится второй Порта-Фиско, ВОЛНУЮЩИЙ, ЭКЗОТИЧЕСКИЙ, ДИКИЙ ПЛАВИЛЬНЫЙ КОТЁЛ: канализация. Она населена почти таким же количеством людей, как трущобы за воротами города, но гораздо богаче: здесь люди довольно хорошо живут за счёт отходов Органона, и, тем не менее, он их не беспокоит. Служащие не рискуют заходить в ЛАБИРИНТ ИЗ ТУННЕЛЕЙ И ТРУБ, якобы уходящий бесконечно далеко вглубь планеты и пронизывающий даже давно затопленные районы города. Говорят даже, что то, что однажды попало в канализацию, никогда её не покинет.

Это сильное преувеличение, мне это в конце концов удалось. Пути есть, хоть и не особо аппетитные. Впрочем, путь в канализацию ничуть не лучше – он просто намного короче благодаря силам тяготения и течения.

Во всей канализации "вода" (в дальнейшем мы будем для простоты использовать этот термин) доходит до пояса – в хорошие дни. Люди здесь приспособились к



этому с помощью дыхательных трубок и развития частичного чешуйчатого покрова тела, а также нечувствительности к простудным за-

болеваниям. Положительный аспект: большинству здесь больше не нужно тратить на штаны. А туалеты в канализации в любом случае были бы абсурдными.

В этих СЫРЫХ ЛАБИРИНТАХ образовался город совсем другого типа, свободный Порта-Фиско, полный греховных возможностей, названный "колонией прокажённых". Здесь путешественники могут заказать в Канализационной Таверне Лейфа чрезвычайно крепкие экзотические ссыдро-коктейли или посмотреть на ещё более экзотических танцовщиц на рыночной площади. Но слишком сильно удаляться от этого поселения опасно: в трубных лесах и туннелях таятся тысячи опасностей, среди которых слизевые монстры и пираты – ещё

самые безобидные. Глубоко под Порта-Фиско должно находиться гнездо королевы богомоллов (смотрите "Фауна Депонии, страница 221), и неосторожные молодые мужчины будут завлечены легендарными пленяющими чарами и съедены. Хотя последний пункт тоже может быть слухами. Звучит он, по общему признанию, уже довольно нереалистично.

И всё же: лучше всего оставайтесь вблизи оживлённых водных артерий, если осмелитесь спуститься в эту приятно отличающуюся часть города. Канализация также известна своей закрытой и чрезвычайно стабильной экономической системой. В этом изо-

лированном районе ровно пять медяков, обычно принадлежащих одному и тому же человеку. Поэтому туристы должны следить за тем, чтобы не привнести никакой другой валюты, а приспособиться к традиционной системе, чтобы не быть скормленным богомолам как финансовый преступник.



ЦЕНТР: ШТАБ-КВАРТИРА ОРГАНОНА И ВОКРУГ НЕЁ

Центральная башня города. Верхняя подъёмная станция, заметно возвышается над другими небоскрёбами. В ней также размещается офис Улисса, Главнокомандующего Органона и одного из немногих настоящих людей в этой организации. Он – истинный правитель Депонии, и его ТЩАТЕЛЬНО ОХРАНЯЕМЫЙ ОФИС не оставляет в этом сомнений. Он изо всех сил добивается того, чтобы депонианцы держались подальше от объектов его людей. На сотнях этажей в этой башне находятся казармы, автопарки, зоны обслуживания, столовые, оружейные палаты, продовольственные склады и крейсерный вокзал – и, конечно, бесчисленные офисы, в которых органонцы пишут свои отчёты и заявления. Башня – неприступная крепость, и когда-то она была резиденцией Совета Старейшин, пока её не перестроили в основание орбитального лифта – ведь иначе не назвать гигантскую спасательную капсулу Элизиума, которая доставила на орбитальную станцию тысячи людей: канат из углеродного волокна связывает подъёмную станцию с платформой на орбите и таким образом позволяет относительно энергоэффективное перемещение грузов и людей, которое, однако, Совет Старейшин и Элизиум позволяют лишь в исключительных случаях. В предпоследний раз – чтобы послать на планету двоих инспекторов, а в последний – чтобы доставить их и Улисса обратно на Элизиум перед тем, как Депонию взорвут.



**ЯРКАЯ НОЧНАЯ ЖИЗНЬ
КАНАЛИЗАЦИИ – ВСЕГДА ХОРОШИЙ
ПРЕДЛОГ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ
В ЭТУ КНИГУ ГРУДЬ.**

ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ РАЙОН: КОМПАНИЯ "ССЫДР" И ДРУГИЕ ФАБРИКИ

Кажется немного удивительным, что во время ожесточённых противостояний между Органомом и жителями трущоб ещё работают фабрики. Но Порта-Фиско просто ТРАДИЦИОННОЕ МЕСТО С ОТЛИЧНЫМ РАСПОЛОЖЕНИЕМ. Одна из этих фирм – "Компания "Ссыдр", до сих пор имеющая производственные и административные здания в пригороде Порта-Фиско. Управляющих – братьев Фритца и Фрица Ссыдр – Органон не выгонял и не угрожал им, и они могли спокойно продолжать свой традиционный бизнес. Но в производстве ссыдра заняты только роботы, так что для беднейших депонианцев работы, к сожалению, нет и здесь. Даже доставка товара поручена автоматам. Недоверчивые парни, конечно, могли бы теперь предположить, что Органон терпит это только потому, что тайно заключил со ссыдро-Фритцами сделку и подмешивает в ссыдр вызывающие апатию химикалии. Возможно, это находится в сантиметрах от правды. Тем не менее, возможно, кому-то стоит это проверить.

Немного менее подозрительна старая картонажная фабрика прямо в гавани и, следовательно, посреди трущоб. Когда-то сюда доставляли товары со всей Мусориматы, которые затем упаковывали для

безопасной транспортировки. После того, как фабрику забросили и предоставили здешних роботов самим себе, производство с недавнего времени снова активно, и сегодня здесь снова производят коробки – правда, автономно. При этом роботы теперь считают себя скорее агентами по недвижимости, чем упаковщиками. Ведь для перевозок "роскошные передвижные дома" слишком ценны. Картонажные роботы быстро осознали, что их изделия нарасхват у горожан, и продают их жителям трущоб во всех возможных размерах и формах, некоторые даже – с маленькими террасами, симпатичными напечатанными окнами или подвалами, чтобы и дальше смочь заряжать свои батареи.

Честный Бен же – производитель подержанных автомобилей. Бывший байкер-варвар всю свою жизнь ненавидел автоиндустрию и боролся с ней, но потом унаследовал автозавод насильственно умершего дяди своей жены Руппбергера-Рольфа, сегодня находящийся на отдалённой территории на окраине города, окружённый горами покрывшей и металлоломом. Но Бен отказался производить "новые машины для изнеженных богатых ублюдков", которые "всё равно ни один идиот больше не может себе позволить", и ука-зывает своим роботам производить сразу подержанные. Даже его собственный наёмный торговец автомобилями Любке Люабелл был проинструктирован показывать каждому потенциальному покупателю все серьёзные производственные дефекты, о чём немного бестолковый продавец, к сожалению, иногда забывает.



История Порта-Фиско: город во время и после войны против Органона

ВО ВРЕМЯ ВОЙНЫ

Позже Порта-Фиско стал главной ареной восстания против Органона. Ещё на ранней стадии Сопротивление устроило здесь в портовом районе свой тайный штаб, откуда можно было быстро задействовать торпедных дельфинов с дистанционным управлением. В течение следующих недель штаб приходилось неоднократно переносить в другие укрытия, так как Органон снова и снова его обнаруживал, пока его наконец не переименовали в "тайное убежище повстанцев", потом в "убежище повстанцев" и в конце концов в "смертельную ловушку". Несмотря на эти неудачи Сопротивлению под руководством генерала Сигала удавалось оттеснять Органон всё дальше и отвоёвывать большинство частей города. Повстанцы стали героями, и портафисканцы смогли вернуться в руины своих бывших домов. Большинство продолжили свой быт с того места, где его прервали месяцы назад, не обращая внимания на постоянные перестрелки у своих входных дверей. В конце концов, они привыкли к шуму за это время

("Может быть, здесь и там гранаты его немного повредили, но это всё ещё наш дом!").

ПОСЛЕ ВОЙНЫ

С тех пор, как Органон почти в полном составе отступил на Элизиум, Порта-Фиско снова находится в руках его граждан, и экономика идёт в гору.

Поначалу ещё велись дискуссии насчёт использования престижной башни штаб-квартиры. Братья Ссыдр как опытные бизнесмены с мировой славой требовали здание себе и казались почти встревоженными тем, чтобы не дать никому другому его осмотреть. Они неожиданно быстро забаррикадировались в здании и запустили роботов-охранников и самостреляющие устройства. Согласно слухам, сами они лихорадочно ищут что-то в башне.

Чуть позже ударные войска Органона из Герма и Рутлении проникают в Порта-Фиско, чтобы снова задействовать штаб-квартиру для своих отколовшихся группировок. Это приводит к осаде и к стычкам между группировками, и братьям Ссыдр, очевидно, больше некуда от этого деваться.

К концу войны канат из углеродного волокна, ведущий на Элизиум, был обрублен, и подъёмная станция, таким образом, больше не может использоваться. У депонианцев, похоже, нет технических средств, чтобы её отремонтировать.

Тайны, приключения
и загадочные места
в Порта-Фиско



ССЫДРО-ПЛАНЫ

На самом деле братьев Ссыдр подкупил сам доктор Эдлунд, учёный Органона. Эдлунд разработал различные транквилизаторы, которые теперь испытывает на населении Депонии. На самом деле они предназначены для элизианцев на пути к Утопии, но ещё не совсем готовы, и у них полно побочных эффектов. Поэтому в каждую бутылку ссыдра подмешано одно из таких средств, призванное удержать народ от мятежа.

Неважно, в какой эпохе разыгрывается ваше приключение: Порта-Фиско может сыграть роль как "резиденции зла" и ворот на Элизиум, так и заброшенного или ставшего объектом борьбы разрушенного города либо активно развивающегося мегаполиса. Герои могут проявить себя в войне, внедриться в Органон, рискнуть прорваться на Элизиум, быть захваченными в плен, начать спасательную операцию или раскрыть интриги компании "Ссыдр", доказательства сотрудничества которой с Органоном на самом деле ещё находятся в штаб-квартире. Они могут наняться на работу в издательство "Ржавый Лис" или отправиться в канализацию для классического исследования подземелий.

СЕКРЕТНЫЕ МЕСТА: ФАБРИКА КЛОНОВ ГЕРМЕСА

На окраине Порта-Фиско, на труднодоступной мусорной горе, возвышающейся над городом, расположена тайная фабрика клонов, на которой появился весь Органон. Гермес, член Совета Старейшин, десятилетия назад разработал план эвакуации – включая Элизиум, взрыв планеты и армию клонов для выполнения грязной работы. Он спроектировал орбитальную станцию и вырастил Органон как армию презирающих смерть, верных офицеров, которые осуществляли бы на Депонии государственную власть Совета Старейшин. Он пребывал в твёрдом убеждении, что нормальные люди – из которых, к сожалению, довольно многих пришлось оставить, – могли выживать на планете лишь ещё несколько лет. Органонцы были специально выведены способными выдерживать ядовитые газы, недоедание и радиоактивность. Гермес ожидал, что в течение короткого времени они останутся единственными людьми на Депонии и спокойно будут выполнять свою работу. Это, вероятно, и была причина, по которой никому из простого населения не рассказали обо всём этом

плане. Кто был донором для генетического кода Органона, неизвестно. Но наверняка известно, что сначала было создано несколько прототипов, которые были не совсем продуманы и гены которых ещё не соответствовали искомому шаблону. Ещё в младенчестве их либо отдали приёмным родителям, либо избавились от них иным путём. Второе же поколение продемонстрировало все желаемые качества: выносливость и верность. Расходная рабочая сила без уважения к жизни. Из тонн биоотходов и специальных химикатов на этой фабрике за несколько недель благодаря ускоренному взрослению в развивающихся камерах была создана армия, которая начала действовать ещё во время эвакуации на Элизиум. Но сам Гермес, даже обладая таким могуществом, остался на Депонии – он знал, сколько займёт подготовка взрыва, и собирался воспользоваться этим временем, чтобы, возможно, найти решение получше. Но он был не в состоянии даже выдержать условия на планете: его тело заметно разрушилось, из-за чего Гермес клонировал себя бесчисленное количество раз.

Сегодня фабрика в руинах, хотя в основе своей ещё работает. Она была построена на личном земельном участке Гермеса, поэтому там до сих пор есть уютные жилые помещения и оранжерея. На множестве жутко выглядящих конвейеров собираются, сортируются, измельчаются и перерабатываются в сырьё для клонов необходимые биоотходы. Сама фабрика клонов позволяет создать одну или несколько копий человека, и ею можно управлять при помощи довольно простой панели управления. Камеры клонирования находятся прямо над большим желобом, который ведёт в канализацию Порта-Фиско. Таким путём можно гарантированно быстро и чисто избавиться от "ошибок" в программе клонирования. В то же время населению канализации время от времени есть над чем посмеяться.

ФАБРИКА КЛОНОВ ПОСЛЕ ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ

Гермес пожертвовал собой в ходе войны и, таким образом, больше его там не найти – при этом может быть возможным снова его клонировать. Фабрика по-прежнему работает.

ФАБРИКА КЛОНОВ ДЛЯ ВАШИХ ГЕРОЕВ

Группа может найти фабрику во время исследовательской экспедиции – или разыскать её намеренно, если важный человек умер и должен быть клонирован. Это, конечно, особенно интересно тогда, когда сыгравшим в ящик человеком является один из героев.

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ В ПОРТА-ФИСКО ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ УЛИСС



Улисс – ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ ОРГАНОНА, и он управляет своими клонками из своего офиса на верхнем этаже штаб-квартиры в Порта-Фиско, которого почти никогда не покидает. Если когда-либо требуется его личное присутствие на месте, он посылает дрон с монитором, который доставляет его обычно яростное и нетерпеливое лицо к самым глазам его людей, так что он может справедливо накричать на них.

Улисс – СТРОГИЙ И РЕШИТЕЛЬНЫЙ ЛИДЕР, который не гнушается даже казней и сопутствующего ущерба, чтобы выполнить свою миссию. В конце концов, речь идёт о спасении его народа. Вначале он поддерживал Гермеса при разработке плана эвакуации. Позже его назначили начальником Органона и, таким образом, самым могущественным человеком Депонии. На него возложена задача подготовить взрыв планеты к нужно-

му вре-

"Я тоже умру! Но это жертва, которую я готов принести. Кроме того, я принёс столько страданий, что не заслуживаю ничего лучшего."

мении и тем самым спасти Элизуим. Он – единственный элизинец, который знает, что Депония обитаема. Но поскольку он также контролирует единственную связь с орбитальной станцией и Советом Старейшин, он может держать это знание в тайне, чтобы без помех выполнить миссию. Улисс готов пойти по миллионам трупов и верит, что это просто его жертва – превратиться в монстра, чтобы спасти человечество. Клоны-органонцы с самого начала предназначались для взрыва – там больше ничего не зависит от пары грязных депонианцев, которые по непонятным причинам всё ещё живы и являются в первую очередь помехой. Это Улисс приказал Органону выжать все соки из населения, чтобы компенсировать нанесённый им ущерб. Он познал все взлёты и падения жизни, и это сделало из него безжалостного человека, которого волнует лишь несколько людей и который всегда готов пожертвовать другими РАДИ ВЫСШЕГО БЛАГА.

То, что у Улисса всё же доброе сердце, пусть и очень маленькое, доказывает тот факт, что он взял клон-прототипа Аргуса под своё крыло и сделал его своей правой рукой. Ему нужен был органонец, способный мыслить независимо от остальных, и у неудавшегося по сути прототипа это отлично получалось.

Его дочь, Гоал, живёт в полной безопасности на Элизуиме и является его главной мотивацией осуществить полёт на Утопию.

БЕЙЛИФ АРГУС, АДМИНИСТРАЦИЯ ОРГАНОНА



На бумаге Аргус – ПРАВАЯ РУКА УЛИССА, на деле же он – глава Органона в Трёх Четвертях. Он ведёт офицеров в бой, сжигает дотла подозрительные деревни и ВСЕГДА СМЕЛО ИДЁТ ВПЕРЕДИ. Если бы Улисс был императором, Аргус был бы его тёмным... тёмно-серым лордом. На него равняются войска. Он – их лидер, мозг и идол. Аргус – ХАРИЗМАТИЧНЫЙ ОРАТОР и превосходный воин. Депонианцы же боятся его имени, как никакого другого.

"Долгие годы я молча наблюдал за тем, как планировалось и готовилось истребление целого народа. Лишь ради улучшения качества жизни горстки привилегированных граждан. И только я могу положить конец этим безумствам."

Аргус пользуется таким доверием, потому что он не обыкновенный клон. На самом деле он неудавшийся прототип, которого Улисс приютил и в котором признал способность к независимому мышлению. Так Аргуса – отчасти из восхищения, отчасти из жалости – сделал своим заместителем главнокомандующий. Но его генетический код содержит и другие ошибки: так, в отличие от других клонов у него есть инстинкт самосохранения, и он давно разрабатывает планы избежать смерти при взрыве планеты. К своим войскам он чувствует безусловную верность, а на Улисса давно затаил обиду за то, что тот хочет послать их всех на смерть. Поэтому втайне он всё больше настраивает своих братьев против Улисса и планирует однажды установить на Элизуиме абсолютную власть вместо того, чтобы сгореть вместе с планетой. Конечно, себя он считает героем этой истории, а Улисса – монстром. О депонианцах же он невысокого мнения, они в лучшем случае помеха, и он с радостью пойдёт по их трупам. Взрыв как таковой он считает разумным решением.

Но, как и остальные прототипы, Аргус по большому счёту эгоистичен, самовлюблён и всегда сначала ищет виноватого среди всех остальных. Просто он прирождённый лидер.



Улисс и Аргус во время восстания против Органона

Улисс недооценивал повстанцев до самого конца. Он был также неверного мнения о двух других людях: о своей дочери Гоал и о своём протеже Аргусе. В то время как Аргус в итоге предал своих господ и вопреки прямому приказу погрузил весь Органон в последнюю спасательную капсулу на Элизиум, чтобы спасти своих братьев и узурпировать власть на орбитальной станции, это Гоал была той, чьи действия стоили Улиссу жизни. Без ведома своего отца Гоал объявила себя инспектором и пробралась на Депонию, чтобы разузнать правду о существовании депонианцев. Улисс узнал об этом лишь на обратном пути на Элизиум. Он запустил взрыв планеты, когда спасательная капсула была ещё на пути вверх, чтобы отправить на смерть мятежных клонов и самого себя. Только после этого он узнал о присутствии Гоал и пожертвовал собой, чтобы спасти её и других пассажиров.

Аргусу поручили миссию сопровождать элизианских инспекторов во время их миссии по поиску следов жизни на Депонии. Конечно, он осознал, в чём проблема, и договорился с инспектором Клитусом о молчании. Однако Гоал ему переубедить

не удалось: но она в любом случае упала с крейсера до того, как их разговор окончился. Отом, что она дочь его начальника, он, кстати говоря, не знал* (согласно играм – всё же знал).

Когда Гоал снова нашлась, он был озабочен тем, чтобы её сведения никогда не достигли Совета Старейшин, и выступил за то, чтобы стереть ей память. Когда Гоал не вернулась на Элизиум, как было запланировано, Аргус получил от Улисса приказ преждевременно взорвать область вокруг Ржавого моря, причём больше не было разницы, узнал ли Совет о существовании депонианцев – ведь это мероприятие уничтожило бы их. И вместе с ними – большую часть Органона. Аргус медлил с исполнением этого приказа, чтобы получить ещё один шанс спасти своих людей, и таким образом продлил жизни и депонианцам.

Этот кажущийся героическим поступок сделали сомнительным его последующие действия: чтобы вторгнуться со своими людьми на Элизиум, ему нужны были коды доступа Гоал. Чтобы достать их, он готов был убить Гоал и столкнул её на верную смерть (которой она избежала лишь благодаря Руфусу). С кодами на руках он вообразил себя победителем, но в конце концов его переворот сорвала его собственная смерть. Когда он вместе с Клитусом и Руфусом пытался вернуть на маршрут повреждённую спасательную капсулу, то разбился (по-видимому) насмерть. Но его действия всё же спасли всех его братьев.

*Мнение переводчика может не совпадать с мнением автора.

Улисс и Аргус для ваших героев

Обоим лидерам Органона, конечно, предназначено быть противниками ваших героев, если приключения начинаются раньше концовки "Goodbye Deropia". Возможно, они могли бы выжить по странной случайной случайности и приносить неприятности и дальше. Важно то, что оба они играют роли не абсолютных злодеев, а людей с великими целями, за свои убеждения готовых пойти по трупам и отказаться от чистоты своих душ. По сути своей они совершенно не смешные персонажи и, следовательно, не должны также сли-и-ишком сильно высмеиваться.



ГЕРМЕС

Гермес – последний выживший ЧЛЕН СОВЕТА СТАРЕЙШИИ на Депонии. Когда-то он разработал план с Элизумом, взрывом планеты и Органоном. Но в итоге он засомневался и остался с клонами на планете, чтобы придумать план получше, чего, впрочем, до сегодняшнего дня так и не произошло. Кроме этого, по слухам, он лично управляет загадочной фабрикой клонов близ Порта-Фиско. Ему далеко за 100 лет, и на самом деле он не переносит ни воздуха, ни питания на Депонии. Но Гермес поддерживает в себе жизнь благодаря фабрике клонов, заново клонируя себя каждые несколько дней, хотя это на самом деле его не омолаживает: его гены стары, разложение уже не остановить, срок жизни всё короче, и теперь Гермес уже выглядит как ХОДЯЧИЙ МЕРТВЕЦ ИЗ ГОЛОФИЛЬМА. Тем не менее, он мирный человек, не желающий никому причинять зла – если только он не считает себя вынужденным сделать это на благо человечества. Он проводит время, размышляя о своих ошибках в оранжерее, синтезируя нуклеиновую кислоту из радиоактивной грязи и пугая прохожих. Если Вы встретите его в своих странствиях, не пугайтесь. Шансы, что он классифицирует Вас как подходящие биоотходы для своей фабрики, относительно малы. Несмотря на его ПРОГРЕССИРУЮЩУЮ ДЕМЕНЦИЮ.



Под конец войны Гермес пожертвовал собой, чтобы Руфус смог выполнить свою миссию.

Гермес и ваши герои

Гермес может выступить в роли заказчика или мудрого старца, разъясняющего героям всю картину. Если же вы хотите вернуть кого-то к жизни, он может представлять препятствие либо предлагать помощь в зависимости от действий героев.

"Хочешь чашку мятного чая? Расслабляет и освежает дыхание. Нет ничего лучше, чем воскреснуть из мёртвых."

Безумный учёный Органа: доктор Эдлунд

АО "Ссыдр" из Порта-Фиско снабжает большую часть Депонии и, конечно, практически всю Мусоримату одноимённым напитком, секрет производства которого строго охраняется. Почти так же охраняется секрет, что АО "Ссыдр" смогло остаться в Порте-Фиско и стать таким успешным лишь потому, что позволяет Органону подмешивать в свой продукт лекарства. За это отвечает доктор Эдлунд, который, хоть и получил академическую степень по истории текстиля, в качестве хобби играет со множеством психоактивных веществ.

Годами он работал над тем, чтобы составить идеальную смесь, которая приведёт потребителей ссыдра в тупое состояние полного безразличия и будет стимулировать демагогию, за которой не следует никаких действий. Для этого он выгоняет из дрексиканской глупотравы определённые компоненты и лишь иногда для проверки или

развлечения смешивает их с некоторыми другими веществами из Парков. Следовательно, ссыдр различных годов выпуска и ограниченных партий может иметь некоторые побочные эффекты, например:

- Неспособность воспринимать синие объекты
- Безудержная икота до остановки диафрагмы
- Сильный запах от тела, напоминающий корицу, если кто-нибудь ещё помнит, как пахнет корица

Однако сам доктор Эдлунд не слишком похож на того, в чьих руках находится здоровье всех потребителей ссыдра. Он маленький, ДОВОЛЬНО НЕВЗРАЧНЫЙ и борется с выпадением волос. Обычно он выглядит ДРУЖЕЛЮБНЫМ И, МОЖЕТ БЫТЬ, СЛЕГКА РАССЕЯННЫМ, охотно предлагает другим сигареты с сомнительными веществами, и единственная его уступка своему статусу учёного на службе у Органона – то, что в его очках лишь одно стекло – вместо монокла. Если бы кто-нибудь его разоблачил, он бы спокойно объяснил, что его работа просто делает неизбежное приятнее для депонианцев – и, вероятно, предложил бы героям закурить.



ПУЭРТО-РЖАВО

Пуэрто-Ржаво – самый восточный из трёх самых больших городов Трёх Четвертей и, следовательно, ВОРОТА В ДИКИЙ ФРОНТИР. Со своими примерно 1200 жителями он является также центром агломерации, куда входят Вонькель, Кислый ручей, Гниге и Дымовик, и ЕДИНСТВЕННЫМ УНИВЕРСИТЕТСКИМ ГОРОДОМ региона.

Пуэрто-Ржаво расположен в долине в Приграничном Предгорье и ОКРУЖЁН ГИГАНТСКОЙ СТЕНОЙ, которая, подобно плотине, соединяет две мусорные горы и, таким образом, защищает цивилизованные регионы от варваров из Фронтира. У ворот в этой стене начинается знаменитая трасса 911 (девять-один-один), идущая прямо через дикие территории до самого Кислого океана.

Город считается относительно зажиточным и управляется сенатом из консервативных богатых граждан, в основном живущих в аристократическом квартале Рахитные Холмы на северном склоне горы. Большинство из них – бывшие оптовые торговцы и почётные преподаватели городского университета, у многих корни в заморском Герме.

ХИЛОГРАД

По другую сторону стены находится Хилоград. Этот "район" образовался из скопления обедневших беженцев из Фронтира, искавших в Пуэрто-Ржаво защиты от опасностей дикой местности. Сегодня уже третье или четвёртое поколение людей живёт в палатках, контейнерах и упаковочных коробках, из которых у стены выстроены рискованные конструкции и которые снова и снова сносятся ополченцами из городской администрации. Но под влиянием студентов Хилоград медленно развивается от трущоб к популярному модному району.

СОЧАЩИЙСЯ ИЛОПАД И ГРОТЫ МЕРЗКЕЛЯ

Через Пуэрто-Ржаво также протекает Мерзкель: эта важнейшая река региона начинается где-то в горах и эффектным илопадом обрушивается в глубокую дыру в поверхности. Поэты из студентов города говорят: при первом взгляде на человечество Мерзкель бросается в объятия смерти. Увы, это не совсем так, ведь под землёй он протекает на самом деле совсем недолго и уже у городской границы снова выходит на поверхность. Подземная часть называется "гротами Мерзкеля" – романтическое место встреч влюблённых молодых студентов, в которое, впрочем, можно войти только в полном костюме химзащиты.

Сам же Сочащийся илопад каждый год становится центром малоаппетитного обряда посвящения первокурсников университета, в подробности которого мы здесь не хотим вдаваться.

УНИВЕРСИТЕТ ХЛАМОТОРГОВЛИ

Университет Хламоторговли (на самом деле Академия Нищесбродства, Клановых Расколов, Торговли и Экономики Пуэрто-Ржаво и Вонькеля), вероятно, ответственен за относительно высокую плотность населения города, ведь со всех Трёх Четвертей сюда приезжают полные надежд молодые люди, чтобы получить образование дельцов хлама и помимо традиционных предметов вроде математики, управления бизнесом и физики прослушать

также такие экзотические курсы, как "Оборона от пиратов с помощью исчезающих видов животных" или "Логистика во времена глобальной пробки".

Студенты здесь имеют довольно противоречивое мнение о городе: с одной стороны, присутствие богатых опытных торговцев, конечно, позволяет учиться у лучших. С другой, плата за съём в Пуэрто-Ржаво абсурдно высока, что вынуждает большинство студентов искать себе комнаты за воротами Пуэрто-Ржаво, то есть в Хилограде. В результате в Хилограде есть различные модные кафе, ателье и кабаре. Ворота – за исключением случаев нападения – по этой причине постоянно открыты. Многие студенты утверждают, что у сената есть заговорщицкие связи с Органомом.



МАГАЗИНЫ В ПУЭРТО-РЖАВО

Птичий рынок:

Прямо на берегу Мерзкеля на восточной окраине города раскинулся этот большой базар, открытый, к сожалению горожан, круглосуточно (если только он не в очередной раз на карантине). Здесь можно купить почти любую домашнюю птицу: от шахтёрского попугая до декоративного додо и от породистой курицы до ларенского нанду. Большинство птиц генетически модифицированы и импортированы из Парков или Свальдики – и употреблять их в пищу категорически не рекомендуется.

Ссыдровые сады:

Студентов и богатых старпёров объединяет любовь к хорошему ссыдру. Хотя в Пуэрто-Ржаво ссыдр на вкус такой же, как и в любом другом месте планеты, здесь обширнее выбор мест, где его употреблять: благодаря многочисленным ссыдровым садам (то есть трактирам, владельцы которых не могут себе позволить приличное здание) потребление ссыдра во время полного наслаждения живописными панорамами Пуэрто-Ржаво возможно на каждом углу.

Гриб-о-Рама Йорко:

Старый Йорко – главный координатор студентов, ищущих особенного кайфа. На самом деле Йорко – собиратель грибов, в чём на Депонии нет ничего особенного. Но он также умеет получать из различных грибных экстрактов отличные наркотики и смертельные яды. Таким образом, он, конечно, представляет интерес не только для студентов, но и для охотников за головами, играющих по-крупному. Неловкость возникает лишь тогда, когда близорукий Йорко снова путает наркотики со смертельными ядами.

Туалетная вода Ньюшельё

На Депонии приходится работать с тем, что есть. Когда Нюхлев решил открыть парфюмерную лавку, он счёл хорошей идеей произносить своё имя экзотическим образом, обозначенным на вывеске. Его ассортимент не менее экзотичен: собранные им запахи варьируются от "Пота из подмышек йети" до "Гниющего в пустыне кита", "Кроссовки, которую носили не снимая более шести лет", "Кошачьего корма" и "Колоноскопии после капустного супа" и даже "Выборов в Рутлении". Вы можете подумать, что в условиях постоянного смрада на планете его товарооборот должен быть весьма ограниченным, но склонные к экспериментам депонианцы всегда рады познать что-нибудь новое.



Пуэрто-Ржаво для ваших героев

Конечно, на сенат Пуэрто-Ржаво влияет Органон. Богачи города платят Тёмному Казначейству огромные налоги, которые восполняют по очень сложной системе платами за обучение. Взамен город почти не беспокоят, а также Органон перехватывает многие из варварских атак. Герои могут выяснить правду об этом положении дел – или даже углубить свои знания о хламоторговле, если сдадут вступительные экзамены.



Пуэрто-Ржаво после войны

В сущности, в городе ничего особенно не изменилось, кроме одной маленькой детали: Органон больше не может защищать "границы" от атак варваров, которых в будущем будет становиться всё больше. Здесь требуются настоящие герои.

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ В ПУЭРТО-РЖАВО

ИНГО ФЕСТЕЛ – ДЕКАН ПУЭРТО-РЖАВО

Инго Фестел – доцент в Академии Нищесбродства, Клановых Расколов, Торговли и Экономики Пуэрто-Ржаво и Вонькеля, или просто в Университете Хламоторговли Пуэрто-Ржаво. Как декан он выполняет несколько плохо обозначенных задач, но прежде всего подстраивает план занятий и управление университета под требования Органона.

Слегка приземистый Инго с неожиданно молодым (круглым и безбородым) лицом, тем не менее, настоящий

учёный, собирающий настоящие издания настоящих книг и охотно считающий себя вольнодумцем. К сожалению, он также ОЧЕНЬ ПРАГМАТИЧЕН и понимает, что без Органона город, возможно, беспомощно сдался бы варварам с той стороны границы. Поэтому он следует его требованиям, принимает заявления на приём и выпускные экзамены и мечтает, чтобы его жизнь была другой.

Поэтому раз в несколько недель он в замаскированном виде пробирается в студенческий район, напивается и утверждает, что ему всего 21. Обычно он завершает этот ПОБЕГ ОТ РЕАЛЬНОСТИ похмельным посещением лекций первого семестра. Конечно, на это едва ли кто-то ведётся, но, к его радости, студенты и доценты считают это хитроумным способом надсмотра и не смеются над ним.

ЧАД

Чад с примерно 800 жителами – третий по величине город Трёх Четвертей и их НАИБОЛЕЕ ЗНАЧИМЫЙ ПОРТОВЫЙ ГОРОД. Он ЦЕЛЫЙ ДЕНЬ ОКУТАН ТУМАНОМ, и поэтому пираты на него, как правило, не нападают. Желающие покинуть Мусоримату, вероятно, в правильном месте. Тем же, кто хочет посетить континент, возможно, стоит поискать другой порт назначения. Когда-то Чад основали выжившие с регулярно разбивавшихся о кругой берег круизных лайнеров. Сейчас остовы кораблей образуют свой собственный крутой берег, а чадовцы живут в каютах разрушенных судов. Они скрепили обломки, заткнув протекающие места снастями, в своеобразный ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ГОРОД. Чадовцы – почти исключительно мореплаватели, живущие сегодня за счёт вывоза людей с Мусориматы, расхищения выброшенного на берег или помощи жертвам кораблекрушений (в основном беженцам из пограничных районов Барахолии) в начинании новой жизни.

ПРАВЛЕНИЕ ЧАДА

Мэр Мак Тавиш, старый морской волк, живёт на палубе парусной яхты, наполовину горизонтально выступающей над утёсом. Здесь он целый день стоит в непромокаемом плаще и зюйдвестке и пристально смотрит на море. Причину этого он раскрыть не готов. Мак Тавиш единолично правит городом, как дружелюбный тиран, что по сути значит, что он позволяет своим гражданам делать всё, что они хотят, пока кабацкие бои не выходят за рамки. Его последний инструмент правления – большой столб, торчащий из утёса прямо над палубой его

яхты. К нему сходятся все канаты, держащие Чад целым, и если дело в городе идёт к бунту, Мак Тавиш угрожает однажды обрубить канаты.

МАГАЗИНЫ И ТРАКТИРЫ В ЧАДЕ

Все трактиры Чада, конечно, являются портовыми тавернами. Самая необычная, а оттого и самая рекомендуемая из них – без сомнения, "Старый Маяк". Иронично, что маяка в Чаде никогда не было, а эта таверна находится в самом мрачном конце города, прямо под отвесной скалой, так что море во время прилива приятно омывает ноги гостей. Здесь грубое морское очарование Чада чувствуется сильнее всего. Поэтому владелец и управляющий Капитан Эспозито установил предупреждающий знак, где значится: "Ты должен быть как минимум НАСТОЛЬКО крепок, чтобы тебе позволили здесь выпивать". В то же время стареющий управляющий пытается сосватать свою юную дочь Розалиту кому-нибудь из гостей – но это длится уже 40 лет, и скоро он сдастся.

В большинстве магазинов Чада, конечно, торгуют выброшенным на берег. Найденные там продукты, материалы и прочий хлам в итоге всегда оказываются в одном из трёх магазинов города и, таким образом, могут быть более-менее честно поделены между горожанами. Туристы могут – по куда менее справедливым ценам – найти здесь по сути всё, что может предложить Море осколков: от нетронутых писем в бутылке до резинового сапога и от фаршированной глубоководной рыбы до целых носовых фигур и старых "контейнеров с сюрпризом" с загадочными предупреждающими надписями, которые ещё никто в Чаде не осмелился открыть.

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ В ЧАДЕ

КАПИТАН МАК ТАВИШ

Капитан Мак Тавиш – впечатляющая фигура – 190 сантиметров ростом и одарённый харизматичным сломанным носом, он выглядывает БЕЗГРАНИЧНО ХРАБРЫМ, наблюдая за Чадом с торчащей из утёса лодки и в непромокаемом плаще. Желаящим до него добраться придётся покорить скалу из разбитых кораблей на импровизированном лифте или готовиться к изнурительному восхождению.

Мак Тавиш вечно вглядывается в туман, окутывающий Чад, и редко замечает других людей, если только они ему не мешают – в этом случае он угрожает отправить Чад на дно.

ТРУПНОЕ ОЗЕРО

Трупное озеро относится к более гостеприимным городам Трёх Четвертей и, несмотря на более чем 700 жителей, является ещё относительно МОЛОДЫМ ПОСЕЛЕНИЕМ. Он расположен у одноимённого Трупного озера у подножия Чёрно-Белых Гор и несколько лет назад был основан группой трансвольтанийских торговцев органами из семьи Бледенштейн, бежавших сюда со своей родины от мутантов. В это же время опасный мусорный оползень, который никогда нельзя было однозначно связать с прибытием трансвольтанийцев, уничтожил несколько маленьких горных деревень, и множество трупов и обломков унесло в Трупное озеро. Иммигранты очистили озеро и при помощи обломков и выручки от добытых органов построили красивый город Трупное озеро.

Сегодня Трупным озером по-прежнему правит глава этой трансвольтанийской семьи – Кроллок фон Бледенштейн, проживающий в недавно построенном замке Бледенштейн над городом. Всем известно, что Трупное озеро принадлежит Бледенштейнам, а их богатство исходит из организованной торговли органами. Но в городе уже давно живут не только трансвольтанийцы: ПРОЦВЕТАЮЩАЯ ТОРГОВЛЯ ОРГАНАМИ привлекла много разнорабочих и субподрядчиков, из которых, впрочем, не все надолго остаются в Трупном озере, но чьё присутствие позволяет численности населения быстро расти.

Хотя изначальные "ресурсы" Трупного озера могли бы быть исчерпаны уже за несколько десятилетий, до сих пор семье Бледенштейн каким-то образом удаётся поддерживать бизнес.

Трупное озеро может кое-что предложить и туристам: это, возможно, единственный город Мусориматы, построенный в КЛАССИЧЕСКОМ ТРАНСВОЛЬТАНИЙСКОМ СТИЛЕ: на каждом здании, похоже, горгулий больше, чем черепицы, и они покрашены либо в серый, либо в чёрный. Городские ворота в виде двоих посаженных на кол людей – филигранное, почти живое произведение искусства, а бульжная мостовая действительно заслуживает своё название*. Замок Бледенштейн достоин мирового рекорда по числу эркеров и тайных ходов, а вместо окон имеет исключительно бойницы в виде черепов, по особым поводам плачущие кровью. Кроллок фон Бледенштейн

На самом деле Мак Тавиш скрывает большой секрет и дошёл даже до того, что устанавливает на лодке картонную фигуру самого себя, когда ему нужно на минутку отойти, чтобы ни у кого и мысли не возникло поближе осмотреть его жилище. Его маленькая на вид лодка – на самом деле лишь нос огромного корабля, сокрытого в обломках Чада. Мак Тавиш ждёт только того, когда появится благоразумный экипаж и уляжется туман, чтобы, обрезав канат, позволить Чаду свалиться с его любимого тяжёлого крейсера "Заика" и снова выйти в море. Каким именно должен быть благоразумный экипаж, ему самому не очень ясно, и, возможно, однажды он сможет убедить находчивую группу в том, что она создана для этого. Тогда останется лишь разогнать туман, и ценой одного поселения начнётся удивительное приключение.

очень гостеприимен и предоставляет туристам БЕСПЛАТНЫЙ ПРИЮТ в своём замке.

МАГАЗИНЫ И РЕСТОРАНЫ В ТРУПНОМ ОЗЕРЕ:

Заведения Трупного озера предлагают модифицированную форму трансвольтанийской кухни, в основном состоящей из тушёного мяса и сосисок с необычно большим даже для Депонии количеством хрящей. Поэтому мы воздержимся от рекомендации. Естественно, Трупное озеро даёт редкую возможность приобрести человеческие органы. Если они требуются срочно, несколько маленьких амбулаторных клиник даже предлагают возможность сразу их пересадить, но при этом нужно пристально следить, чтобы после этого Ваш вес не оказался меньше, чем до того. В других магазинах продаётся главным образом поношенная одежда, зубное золото, очки или парики из настоящих волос.

Также в Трупном озере есть несколько постоялых дворов. Почти во всех, как ни странно, предлагается одна-единственная комната ровно на одну ночь. Без завтрака.

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ В ТРУПНОМ ОЗЕРЕ:

КРОЛЛОК ФОН БЛЕДЕНШТЕЙН

Кроллок фон Бледенштейн изо всех сил старается Кугодить представлениям туристов, ожидающих НАСТОЯЩЕГО ТРАНСВОЛЬТАНИЙЦА. Наедине с собой он предпочитает носить водолазки и твидовые пиджаки с кожаными заплатками на локтях, но на все официальные мероприятия наряжается во фрак, плащ и кроваво-красный шейный платок. Он также говорит с преувеличенным акцентом, владеть которым обязаны и все его родственники и слуги.

Прежде всего Кроллок БИЗНЕСМЕН. И хирург. Ладно, прежде всего у него две роли: бизнесмен и хирург. И ценитель благородного ссыдра. Чёрт возьми.

Поэтому как квалифицированный хирург Кроллок возглавляет предприятие, весьма успешно добывающее органы и перепродающее богачам, а потому может наслаждаться всегда хорошо заполненным ссыдром подвалом.

Однако дефициты возникают снова и снова. Трупное озеро, из которого управляемая Кроллоком клиника изначально брала все органы, опустошено, а отели не каждый сезон поставляют одинаковое количество донорских органов беззаботных гостей. Поэтому трансвольтаниец всегда готов покупать по разумным ценам части тела и целых людей, чтобы не гневить требовательных клиентов.

Секреты Трупного озера

За уютом Трупного озера скрывается принадлежащая семье очень плохо замаскированная преступная организация. Поэтому некоторые проезжие или подёнки заканчивают как один из продуктов, сделавших город богатым. Герои здесь могут попасть в типичную ситуацию а-ля "Бал вампиров", раскрыть истинную подоплёку или даже оказаться на операционном столе. Может быть, им тоже срочно нужен донорский орган?

Но большой секрет города в том, что Кроллок без ведома своей семьи посвятил жизнь служению Мак Тхулу и удаляет органы ради него – факт, которого остальная семья, состоящая из приличных расхитителей могил, не потерпит.

В удачные месяцы Кроллок жертвует демону один-два трупа на поддержание всемирной сети ресторанов. Если же дела у Кроллока снова идут плохо, можно рассчитывать лишь на скромную поставку потрохов, которые в противном случае всё равно бы пошли только на острые гамбургеры с сосисками, которые вряд ли кто-то попробует больше одного раза.

При этом на самом деле Кроллок остаётся вполне уравновешенным и любезным, если забыть о его мрачной публичной личности, демонопоклонничестве и расхитительстве могил. Именно потому, что он должен многое держать в секрете от своей семьи – состоящей из обычных похитителей тел, не желающих иметь ничего общего с демонами и фаст-фудом, – он рад хорошему разговору и охотно приглашает гостей на ужин. Но гостям и после этого стоит проверить, полный ли у них ещё набор почек.

ДЕРЕВНЯ КУВАК

В Юго-западном квадранте находится технически НИЧТОЖНОЕ ЗАХОЛУСТЬЕ Кувак, которое мы здесь приводим только из-за его образцовости. Кувак основал вскоре после отбытия богачей на Элизинум человек по имени Лэндгал, с помощью своей легендарной волшебной лозы обнаруживший (ОТНОСИТЕЛЬНО) ЧИСТУЮ ВОДОНОСНУЮ ЖИЛУ на краю мусорной пустыни.

Он основал здесь деревню, которую назвал в честь своей матери, и Кувак быстро стал одним из богатейших поселений в квадранте. Как относительно южному поселению Куваку посчастливилось иметь мягкий климат. Тут не только почти НИ РАЗУ ЕЩЁ НЕ БЫЛО ДОЖДЯ, но и снега тоже, а ПОСТОЯННАЯ ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА, поднимающаяся от мусоросжигательного завода, обеспечивает дополнительный приятно-уютный парниковый эффект. Этот завод также был задуман Лэндгалом, который как пережиток прежних времён отлично разбирался в подобных технологиях. Он является источником энергии для деревни и создаёт рабочие места для тех, кто не трудится не разгибая спины в обширных мусорных шахтах под городом.



Лэндгал также учредил администрацию населённого пункта, создал должность мэра и станцию спасения (больше подробностей смотрите в "Политике" и "Экономике Депонии") – таким образом, Кувак – одно из самых опрятных и организованных поселений планеты. Образец для подражания, пусть даже нынешний мэр Лотек ведёт дела довольно неспешно. Сегодня в Куваке чуть больше сотни жителей.

МАГАЗИНЫ И ТРАКТИРЫ В КУВАКЕ

Посоветовать магазины или заведения в Куваке легко и приятно, ведь здесь ровно один магазин и один трактир. В магазине подержанных товаров Тони очаровательная хозяйка предлагает прежде всего предметы повседневного использования: якоря, рыболовные крючки и свинцовые гири. А также кактусы для собственного разведения, запчасти для механиков и самодельные кухонные приборы. В баре Лонзо же помимо обычного ссыдра есть ещё один тайный коронный напиток: Лонзо владеет древней эспрессо-машиной, которая – в зависимости от того, что в неё положить, – умеет создавать крайне интересные вкусовые творения в форме маленьких чашек, полных дымящегося варева.

ЛЮДИ КУВАКА: МЭР КУВАКА ЛОТЕК



После ухода Сигала из Кувака нужно было выбрать нового мэра, и для этого кинули жребий. Никто не хотел занимать эту должность, связанную с работой и ответственностью, но в конце концов выбор пал на Лотека, который воспринимает свои обязанности довольно серьёзно и даже СПИТ В СВОЁМ КАБИНЕТЕ. Но спит обычно ещё и днём в секретной кровати в ящике письменного стола. Это может быть также причиной, по которой с политической точки зрения Кувак развивается довольно медленно. Для Лотека всё ещё действуют те же правила, что и для Сигала: офис открывается, когда ему удобно, и каждый обязан при необходимости накормить мэра или предоставить ему приют, когда его в очередной раз дове-

дёт жена. Взамен жители, по крайней мере, не платят налогов (во всяком случае, коммуне) – просто потому что при бартерной экономике это было бы слишком затруднительно.



Лотек во время и после восстания
Кувак последствия войны обошли стороной, но через некоторое время после отступления Органо-на тщеславный Вензель сменил Лотека на посту мэра и быстро превратился в маленького деспота.

Кувак после войны против Органо

За это время деревенька получила некоторую известность, ведь она породила двоих героев Сопротивления: генерала Сигала (Лэндгала, позже сменившего имя) и Руфуса.

После переезда Руфуса на Элизиум и победы Сигала над Органоном Кувак стал местом паломничества для поклонников обоих "героев войны". По малопонятным причинам сначала их гнали из деревни с громкими проклятиями, но со временем приток "фанатов" попросту взял верх, и люди смирились с этими "чокнутыми".

В конце концов заезжий бизнесмен по имени Ф. Л. Пастор запросил права на "торговую марку" Руфуса и разрешение на учреждение в пределах деревни Музея Руфуса. Его высмеяли и отказали ему в последнем, из-за чего музей сегодня находится прямо за самой границей Кувака.

Сегодня там, в числе прочего, можно полюбоваться на: правый носок Руфуса (за стеклом – из соображений безопасности), скорпионовую ферму Руфуса, одно из его первых изобретений (подводный гриль) и останки его космического спутника с ядерным реактором. Кроме того, здесь почти как священную реликвию чтут оторванную ногу Сигала, в то время как его легендарную волшебную лозу, к сожалению, так и не удалось включить в экспозицию. Вдобавок стены увешаны портретами, рисунками в стиле ню, признаниями в любви и газетными статьями об обоих. Музей Руфуса и

Сигала стоит посмотреть КАЖДОМУ посетителю Депонии. Вход стоит всего 2 медяка, купоны на бесплатное второе посещение выложены во всех участвующих в акции почтовых отделениях.

Среди кувакцев, кстати, музей так до сих пор и не встретил ответной любви.

Пусть даже сейчас официальные протесты улеглись, деревне ничего хорошего он не принёс: Пастор нанимал музейный персонал только из неместных людей и роботов, а также снабдил музей собственным сувенирным магазином, двумя ресторанами, детским садом и парковкой. Поэтому экономически этот проект ничем не помогает Куваку. Вместо этого через него ездят фургоны с поставками для ресторанов и множество автобусов-монстров с туристами, провоцируя постоянные мусорные лавины. Трактир Лонзо пришлось закрыть, потому что приходящие из соседних деревень клиенты теперь предпочитают ходить в музейный ресторан.

Через некоторое время после войны почётный житель деревни Вензель сменил Лотека на посту мэра. Это что-то новое: до сих пор от этой должности все скорее уклонялись. После ухода Руфуса Вензель унаследовал его старьё и между делом даже нашёл под своим домом водоносную жилу, которая по неизвестным причинам снова иссякла. Тем не менее, тщеславие Вензеля пробудилось. Он хотел подражать Лэндгалу/Сигалу во всех отношениях. Поэтому теперь Куваком правит маленький человек с большими целями. Но даже ему не остановить ускоренный музеем упадок.

Кувак для героев:

После войны это историческое место, конечно, стоит того, чтобы его посетить, и всё ещё является домом многих знакомых по играм лиц. Герои могут столкнуться здесь с Вензелем, сомневающимся насчёт официальной версии событий (как и почти любой другой в Куваке) и ныне являющимся самым богатым человеком деревни, а также мэром. Он может попросить героев выяснить правду и щедро их вознаградить. С другой стороны, к ним может подойти Пастор из музея и попросить добыть волшебную лозу Сигала ("Ей место в музее!"). След, конечно, ведёт окольными путями к Вензелю, который, впрочем, мог обменять её на что-то ещё.

ДЕРЕВНЯ БУЗА-ВЕСТВОК

Буза-Вествок – сосед Кувака, похожим образом построенный и организованный, но немного побольше. Мэр Буза-Вествока Оливард – внук изначальной основательницы, решивший привести деревню к зажиточности. Но так как Буза-Вествок не находится ни над водоносной жилой, ни вблизи крейсеровых трасс, он ПОЛАГАЕТСЯ НА СТРАНСТВУЮЩИХ ТОРГОВЦЕВ,двигающихся с севера в направлении Дрексики. Поэтому не удивляет, что между Буза-Вествоком и Куваком из обиды и зависти раз-

вилась конкуренция, частично выражающаяся в открытом соперничестве. Так, молодёжь Буза-Вествока снова и снова забавляется, мочась в водохранилище Кувака. Возможно даже, что отдельные жители тайно нанимают путешественников, чтобы уговорить их на саботаж покрупнее.

ИМПРОВИЗИРОВАННУЮ МУСОРБОЛЬНУЮ АРЕНУ возле Буза-Вествока также часто посещают жители Кувака. На каждую тренировку кувакцы собираются вокруг арены, чтобы обругать своих соседей, что, пожалуй, ближе всего к дерби, пока у Кувака нет собственной команды.

Буза-Вествок после войны против Органона

После отступления Органона здесь началась работа над собственным музеем в честь героя войны Руфуса. На самом деле удивительно много кувакцев готовы были подтвердить или признать, что Руфус в действительности родом из Буза-Вествока, отчего сегодня насчёт истинного происхождения героя существует всеобщая путаница. По-видимому, в окутанной тайной истории кроется ещё одна загадка. Музей Руфуса в Б-В заметно меньше, чем в Куваке, и в нём хранятся только экспонаты вроде "Самой настоящей зубной щётки Руфуса" или "Плазменной пушки, из которой Руфус расстрелял верхушку Органона". Но на открытии, по слухам, присутствовал даже сам Руфус, причём некоторые очевидцы говорят о выглядевшем

немного отчаявшимся человеке в брюках от униформы Органона, а потому это утверждение в целом ставится под сомнение. Кстати, вход в музей Руфуса в Б-В стоит только 1 медяк, и помимо экскурсии по музею предлагается ещё и гигантская водная горка. Но его пришлось переименовать в музей Рувуса, чтобы избежать судебного иска от Пастора.

Согласно буза-вествокской версии событий, Руфус случайно родился в деревне у проезжей пары аристократов из Парков. Оба были в бегах от Органона и остановились здесь. Но при дальнейшем путешествии их расстреляли офицеры. Жители деревни спасли маленького Руфуса, рискуя собственными жизнями, вырастили его и подготовили к предначертанной ему борьбе против Органона.

ДЕРЕВНЯ БОСТВОК-ЭРТЕЛЬ

Боствок – АКТИВНЫЙ ВУЛКАН в Чёрно-Белых Горах. Прямо на склоне его кратера – имеется в виду, на внутреннем склоне – находится живописная деревня Боствок-Эртель, одна из крупнейших деревень Трёх Четвертей. Плодородная вулканическая почва позволяет людям здесь комфортную жизнь со сбалансированным питанием и достатком за счёт торговли с другими деревнями региона. Здесь люди живут В ГАРМОНИИ С ТАРАКАНОЛЮДЬМИ (или, в зависимости от точки зрения, просто с тараканами) с гор, а иногда и в браках с ними. Насекомых рады видеть, потому что они – вежливые и сдержанные клиенты, и для них даже появились особые поставщики услуг. Нигде больше молодые люди не могут начать карьеру тараканьего парикмахера.



Боствок-Эртель
во время восстания
против Органона

Из-за прискорбного несчастного случая с одним из приборов из "Парка Приборов Гиллигана" Боствок-Эртель, к сожалению, был полностью уничтожен, когда взрыв атомного агробота из ассортимента магазина дал толчок к непредвиденному извержению Боствока. На месте, где ранее находилась деревня, высятся лишь немного печальных руин. Вулкан с тех пор беспрестанно плюётся ядовитыми газами. Однако депонианцы, как

Огороженный стенами вулкана, Боствок-Эртель состоит почти исключительно из оранжерей. Они поливаются при помощи сложной и дорогой системы акведуков, направляющих в вулкан воду с Чёрно-Белых Гор. В этих оранжереях процветают прекраснейшие растения Трёх Четвертей, и богатейшие из депонианцев могут насладиться здесь свежим фруктовым салатом во время массажа в одном из вулканических термальных источников.

МАГАЗИНЫ:

В деревне размещён филиал сети "Парк Приборов Гиллигана" (смотрите "Плавучий Чёрный Рынок"), а также различные маленькие магазины, специализирующиеся на фруктах (свежих и консервированных), вареньях и товарах для тараканов. В Боствок-Эртеле Вам гарантировано дружелюбное и обходительное обращение и намного меньше обманов, чем в других деревнях региона. Если Вы при деньгах,

известно, везде способны устроиться как дома. Хотя воздух больше не пригоден для дыхания, почва всё ещё плодородна, и новое поколение боствок-эртельцев уже строит новые воздухо непроницаемые оранжереи, одевшись в защитные костюмы. Кроме того, на склонах вулкана обосновались совсем другие поселенцы: безобразные лысые люди в чёрных мантиях собираются здесь дважды в неделю, рисуют на земле красные гептаграммы, поют хоралы с тяжёлыми басами и устраивают вечеринки, на которые с удовольствием приглашают также маленьких детей. Они, без сомнений, будут первыми клиентами новых садоводческих компаний Боствока.

ДЕРЕВНЯ ГНИГЕ

Гниге с 300 жителями – поселение немного побольше прямо на реке Мерзкель, имеющее ПРИМЕЧАТЕЛЬНУЮ АРХИТЕКТУРУ: гнигцы покрыли свои жилища береговой грязью Мерзкеля, а потом облицевали жёстью, деревом и кирпичом. Дороги сделаны из досок, которые когда-то свободно лежали в грязи, а теперь глубоко утоплены. Так возникли узкие переулки, которые в некоторых местах могут быть несколько метров в глубину. Удобно, что смешанная с обломками хлама грязь такая густая, что лишь очень медленно стекает обратно в проходы. Обычно этого хватает для того, чтобы при случае просто вдавить её обратно на место, в других случаях её держат неплотные сети. Получившийся в итоге внешний вид – единственный в своём роде для населённого людьми поселения на Депонии.

Гнигцы с умом используют имеющиеся ресурсы: в деревне есть большой кирпичный завод и несколько гончарных мастерских. Там делают знаменитые бесформенные пепельницы, без которых не обходится ни одна гостиная региона. Товары отправляют

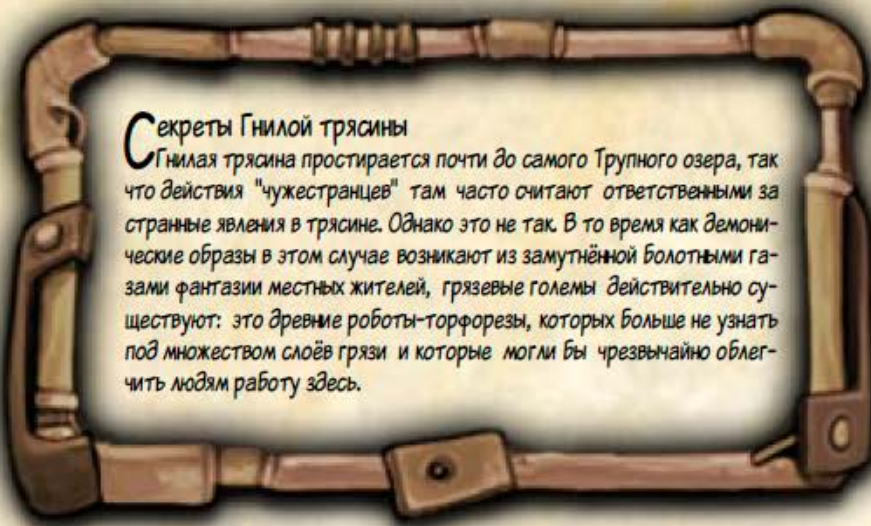
ся из собственного речного порта. Кроме того, Гниге организует ежегодный чемпионат по спускам по грязи.

ПЛОТИНА ГНОЙТЕРА

Возле Гниге также находится крайне важная для региона плотина Гнойтера: с нескольких её ступеней Гнойтер впадает как рукав в Мерзкель. Эту энергию собирают при помощи сложной плотины и обеспечивают электричеством прежде всего Пуэрто-Ржаво. Плотина находится в твёрдых руках деревенского совета, и её охраняют специально для этого нанятые ополченцы, которым за это позволено время от времени забирать несколько киловатт-часов для личного использования.

ГНИЛАЯ ТРЯСИНА

Вдельте между Мерзкелем и Гнойтером находится Гнилая трясина, где многие гнигцы работают торфорезами. В конце концов, нужно как-то поддерживать подземный торфяной пожар, без которого жизнь в речной грязи была бы довольно неудобной. Но лишь отважнейшие торфорезы решаются зайти слишком глубоко в эту зону: с одной стороны, из-за близости к органонской трассе, с другой – из-за слухов о демонических образах и грязевых големах, бесчинствующих там по ночам.



Секреты Гнилой трясины

Гнилая трясина простирается почти до самого Трупного озера, так что действия "чужестранцев" там часто считают ответственными за странные явления в трясине. Однако это не так. В то время как демонические образы в этом случае возникают из замутнённой болотными газами фантазии местных жителей, грязевые големы действительно существуют: это древние роботы-торфорезы, которых больше не узнать под множеством слоёв грязи и которые могли бы чрезвычайно облегчить людям работу здесь.

ЕЩЁ БОЛЕЕ МАЛЕНЬКИЕ ПОСЕЛЕНИЯ В ТРЕХ ЧЕТВЕРТЯХ

В следующих поселениях в основном не более 100 жителей, и они имеют значение для региона лишь из-за некоторых особенностей.

ПОСЕЛЕНИЯ В ЧЁРНО-БЕЛЫХ ГОРАХ: ОТВРАТНОУ

Отвратноу состоит лишь из одной-единственной фабрики и убогих хижин работников, жмущихся к ней в долине. Отвратноу прославился своей "колбасной" фабрикой, где производится "отвратновская грубая" и "отвратновская совсем грубая (жевать спереди)" (да, предупреждение по юридическим причинам входит в название продукта). Отвратновские колбасные заводы – один из крупнейших работодателей региона, ответственный также за обеспечение своих служащих питьевой водой. Поскольку их также обеспечивают питанием в форме ими же произведённых продуктов, текучесть кадров довольно высока.

СЛИЗЬ

Сосед Отвратноу – Слизь. Это маленькое поселение тоже состоит только из хижин шахтёров. В шахтах Слизни разрабатывается сырьё для "колбасы" из Отвратноу, так называемая слизь, насчёт которой никто на самом деле не знает, что это, собственно, такое.

Как и работники в Отвратноу, шахтёры из Слизни с удовольствием проводят своё редкое свободное время в портowych тавернах Чада. По этой причине специально была построена очень медленная канатная дорога, начинающаяся в Слизни и кончающаяся в Коболе. Пользоваться ею разрешено только работникам предприятий в Слизни и Отвратноу, и правила безопасности соответственно нестрогие.

КОБОЛЬ

Коболь можно считать пригородом Чада. Здесь кончается канатная дорога из Слизни, что делает Коболь важным транспортным узлом. Кроме того, деревня – родина роскошного меха, кобольского зибльсоболя. Но пушистый материал, местами имеющий очень странные цвета, вероятно, не растёт ни на одном звере. В лучшем случае это грибной продукт, разрабатываемый в пещерах под Коболем (кобольских зибльсоболиных пещерах).

ВЫСОКОСТРЕЦ

На мысе близ Порты-Фиско находится Высокострец. Деревня построена вертикально на отвесном склоне мусорной горы и населена главным образом ремесленниками и деятелями искусства, через Чад экспортирующими свои товары в большой мир. Вовсяком случае, теоретически, ведь, честно говоря, ни одному человеку в мире не нужны грелки из рулонов туалетной бумаги и конные статуи из компоста.

НЕСКОЛЬКО ПРИМЕРОВ ДЕЯТЕЛЕЙ ИСКУССТВА, КОТОРЫХ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ В ВЫСОКОСТРЕЦЕ:

- Хайн фон Теплогрязь специализируется на наивной пейзажной живописи человеческими соплями, а потому лишь очень медленно продвигается со своим полотном "Вид на Порту-Фиско в вечерней зелени" размером 6 на 20 метров. Он постоянно в поиске жертвований.
- Лоттен-Джоджо воссоздаёт исторические сражения при помощи солдатиков из мороженого и упаковок от таблеток (а потом тайно с ними играет).
- "Тихая Патти" рисует только расплавленным пластиком вместо красок, но каждые несколько часов начинает новую картину, пока незаконченные копят у неё на заднем дворе.
- Штефон фон Танкхайм специализируется на поэзии на стенах туалетов и собирает остроумней-

шие изречения со всей Делонии, которые переделывает в хайку ("Не пидай мимо, / грязный свин, следующий / может быть босым" или "Всегда говорю, / что в младенчестве он был / почти в два локтя").

- "Бард" (другого имени у этого человека, похоже, нет) сочиняет эпические песни об ином мире без хлама, предположительно, являющиеся лишь метафорами для его проблем в отношениях и жизненного кризиса, но по ночам у костра отлично развлекающие всех остальных деятелей искусства.

Деятели искусства внушают опасения один феномен снова и снова туристы прибывают в их деревню и хотят купить их мусорные вёдра, пепельницы или объедки, принимая их за произведения искусства, – и при этом полностью игнорируют их настоящие работы. Обычно таких людей гонят из деревни с беспорядочными оскорблениями.

Мусорные горы в этой местности состоят прежде всего из древних слоёв помёта додо. Поэтому самый востребованный экспортируемый из деревни товар... гуано додо. Высокогорец мог бы быть мирным местом, не будь он полностью окружён органонскими трассами. Кроме того, по другую сторону Чёрно-Белых гор находится большая база Органона, где, помимо прочего, обслуживаются крейсеры, а потому Высокогорец почти еженедельно становится целью тиранических вторжений офицеров. Но намного хуже этого для жителей постоянная неприятность в виде гигантских додо, одновременно являющихся благословением и проклятием.

ПОСЕЛЕНИЯ В АГЛОМЕРАЦИИ ПУЭРТО-РЖАВО

ВОНЬКЕЛЬ

Здесь есть ровно одна улица, кончающаяся входом в мусорную шахту. Здесь хламискатели наткнулись на большую каверну с молочными грибами. Эти грибы можно доить, и они выделяют сладковатую жидкость, неприятно пахнущую, зато позволяющую вырастить волосы на груди. Для депонианцев это было достаточно ценное сырьё, чтобы выкопать здесь шахту. В остальном даже по меркам Трёх Четвертей Вонькель считается "захолустной провинцией".

КИСЛЫЙ РУЧЕЙ

Кислый ручей – маленькая деревня-кольцо вокруг рыночной площади на мусорном холме. Колодец в центре неё подаёт воду из подхламного озера. Вокруг фермеры заправляют кактусовыми садами и огуречными полями, большая часть урожая с которых отправляется на ликёро-водочный завод, пристроенный к мэрии. Единственный, помимо трактира, магазин принадлежит кондитеру Уксуспетеру, который, впрочем, всю свою выпечку делает из огурцов. Кроме того, в Кислом ручье находится мастерская братьев Ронг, много лет пытающихся произвести революцию в депонианской авиации. С умеренным успехом: вокруг Кислого ручья разбросаны обломки различных летательных аппаратов от неудавшихся экспериментов – но обычно недолго, ведь любому механику всегда пригодятся обломки конструкций из железа, свинца или связанных вместе огурцов.

ЛЮДИ В КИСЛОМ РУЧЬЕ

БРАТЬЯ РОНГ

Уилвилл и Орбур Ронг держат мастерскую летательных аппаратов возле Кислого ручья. Их рабочая гипотеза в том, что нужно просто достаточно долго НАБЛЮДАТЬ ЗА ПРИРОДОЙ – но вокруг них не так много природы, в первую очередь здесь растут... огурцы. Поэтому наблюдения за природой чаще всего плавно переходят в наслаждение огуречной водкой. Иногда это помогает творческому мышлению, но неизбежно – практическому воплощению идей. Тем не менее, Уилвилл и Орбур УПРЯМО исследуют лётные характеристики встречающихся в природе вещей вроде огурцов, корнишонов или солёной сельди, чтобы узнать больше о секретах аэродинамики. Изучать вещи, действительно способные летать, им уже приходило в голову – но это стоило бы денег и определённо было бы утомительно. При этом их ускоренная резиновыми канатами камера транспортировки огурцов, делающая 4 оборота в секунду вокруг своей оси, была пока что самым успешным предприятием, но она не может использоваться для перевозки людей. Другие попытки – вроде воздушного шара – посто-

янно проваливаются раз за разом из-за используемых рабочих материалов, в числе которых прежде всего кирпичи, кожаные куртки и цинковый порошок.

ДЫМОВИК

Дымовик обеспечивает – вместе с плотиной Гнойте-ра – энергией всю агломерацию Пуэрто-Ржаво: на передвижных мусоросжигательных заводах здесь вырабатывается электричество. На шести-восьми робонгах эти архаично выглядящие мусорные големы ковыляют по мусорным горам и "пожирают" хлам. Поэтому посторонним запрещён вход в город и на окестные мусорные поля ради их собственной безопасности. Некоторые мусорные големы умеют плевать огнём, чтобы сначала расплавить мусор. Некоторыми управляют пилоты, другие работают, как полностью автоматические роботы, так что аварии – почти повседневное явление. Каждый голем впечатляет сам по себе и имеет высоту около 20 метров. Из их спин торчат длинные дымоходы, откуда постоянно выходят клубы дыма, окутывающие окрестности Дымовика тёмным колоколом. Толпа из сотен таких аппаратов – поистине гнетущее зрелище. Настоящий Дымовик по сути – лишь скопление деревянных хижин, где живут многочисленные работники и пилоты големов. Истинный владелец предприятия – и деревянных хижин – анонимный крупный промышленник, проживающий в Пуэрто-Ржаво и контролирующий свою электростанцию издалека при помощи охранных роботов. Полученную энергию в форме батареек перевозят в Пуэрто-Ржаво по железной дороге через Вонькель и Кислый ручей, но на поезда снова и снова нападают разбойники с мусорных гор.

КЛАССНОУ, ВЫШЛОУ И ТЕЧЕНИЕ МЕРЗКЕЛЯ

Классноу и Вышлоу – маленькие города-побратимы, находящиеся на полпути Мерзкеля – а именно в месте порогов, которые одни описывают как захватывающие, другие – как убийственные. Попытка принципиально оптимистичных классновцев превратить города-побратимы Классноу и Вышлоу в место паломничества любителей водного спорта затонула в вышловском болоте точно так же, как планы классновцев на планерный аэропорт, рок-фестиваль и парк аттракционов. Руины недостроев всех этих проектов напоминают окрестности о длинной истории, такой же старой, как и хлам, на котором они стоят. Когда Мерзкеля достигает Классноу, его воды ещё относительно безвредны и в определённых обстоятельствах даже фильтруются до H₂O. Но как только река покидает Вышлоу, она состоит большей частью из едкой жидкости, по которой можно плавать только на тщательно защищённых лодках и из-за которой Вышлоу остаётся последним поселением на реке, прежде чем она впадёт в море. Какой из неудавшихся строительных проектов ответственен за загрязнение, истории неизвестно.

Классноу и Вышлоу для ваших героев

Начиная с Вышлоу, по Мерзкелю больше нельзя плавать на обычных деревянных или металлических судах. Если герои хотят спуститься дальше по реке, им придётся что-то придумать. Конечно, они могут также разузнать, что именно так загрязнило реку в этом месте сверх депонианской меры, и устранить проблему – в чём конкретно она заключается, решать вашей группе.

БАД-ЖЁЛУДЬ

Курорт Бад-Жёлудь находится в Приграничном Предгорье – да так высоко, что мусор с равнин больше так явно не учуять. Раньше это место было поместьем сбежавших на Элизиум дворян, и его заняли мародёры, сегодня управляющие господским домом как роскошным отелем. Вокруг этой виллы они построили различные аттракционы, так что мусорные тобогганы и купание в бассейнах с лечебной грязью сегодня есть в числе туристических предложений. Конечно, есть также надувной замок и карусель для малышей, а ещё бобслейная трасса, из соображений безопасности ведущая прямо в яму с грязью. Здесь встречаются по выходным богачи из Пуэрто-Ржаво и, при случае, с Плавучего Чёрного Рынка, чтобы ненадолго почувствовать себя так, как если бы они не жили в грязи большую часть времени.

БРАК

Брак находится у одноимённого озера, Вод Брака, и является важным местом разведения водяных улиток. Экскурсия сюда идеально подходит для поездки в выходные, если не придёт в голову совсем ничего другого.

НИЖНЯЯ ПОДЪЁМНАЯ СТАНЦИЯ

К югу от устья Мерзкеля находится Нижняя подъёмная станция, некогда ПОДСТУП К О ВТОРОМУ КОСМИЧЕСКОМУ ЛИФТУ на Депонии. Башню связывала с орбитальной станцией "Элизиум" толстая трубка из углеродного волокна, на которой была укреплена гигантская гондола. Во время эвакуации с планеты станцию штурмовали её жители, и трубку пришлось обрубить. Сегодня станцию связывает с Элизиумом лишь ещё один, намного более тонкий кабель. По нему может ходить туда-сюда маленькая спасательная капсула, одновременно вмещающая лишь несколько человек. Но ею можно воспользоваться только при наличии правильных кодов доступа.

Поэтому эта довольно ТРУДНОДОСТУПНО РАСПОЛОЖЕННАЯ сегодня станция, в отличие от Верхней, обычно не охраняется Органоном. Вопросом, зачем вообще понадобилось ставить два космических лифта в такой непосредственной близости друг от друга, в последние 30 лет задавались мно-



гие, и объяснения не менее многочисленны. Вот самые очевидные:

1. Причины были связаны со страховкой.
2. Второй кабель дополнительно стабилизировал Элизиум на орбите.
3. Несколько станций было построено, чтобы как можно дольше держать чернь в убеждении, что им можно на Элизиум.
4. Второй лифт предназначался для людей настолько элитарных, что они не хотели сидеть в одну гондолу с людьми другого цвета кожи, вероисповедания, пола или с дру-

гой формой усов.

5. Кто-то обсчитался.

Факт в том, что всё население Депонии много лет вкалывало на этой БОЛЬШОЙ СТРОИТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКЕ, свернув при этом настоящие горы из хлама, – и что погибло бесчисленное множество людей. Лишь когда завершалась последняя волна эвакуации, людям стало окончательно ясно, что на Элизиуме не хватило бы места всем и что всё это время он предназначался только для сверхбогачей, финансировавших постройку. Дело дошло до восстания, которое в конце концов подавили силами первых органонцев и специальных мусорных големов. Элите в итоге удалось ударить, но станция была практически разрушена. Нижний конец трубы сегодня покоится в Ржавом море и, таким образом, подобно тоннелю связывает станцию с маленьким гротом у побережья, который контрабандисты охотно используют в качестве убежища. Очень немногие знают, что этот грот – затонувшая вторая спасательная капсула.



Нижняя подъёмная станция после войны

Тонкий канат из углеродного волокна тоже был уничтожен при несчастном случае в ходе войны, и спасательная капсула упала в море – из-за чего станцией пока больше нельзя пользоваться.



Нижняя подъёмная станция для героев

Эта башня, пожалуй, одна из самых роскошных и изящных частей Депонии, дающая представление о лоске Элизиума. Искатели приключений могут забрести сюда в попытках добраться до орбитальной станции и при помощи мозаики узнать немного об истории своего мира (смотрите соответствующий раздел).

Ещё досаднее это всё становится при виде всей той роскоши, что украшает станцию и по сей день. В то время как главная башня в Порто-Фиско сегодня охраняется Органоном и выглядит буднично и холодно, на Нижней подъёмной станции каждая колонна и каждые лестничные перила сочтятся УПАДНИЧЕСТВОМ.

После предательства высшего класса брошенные депонианцы увековечили эти события в мозаике из осколков стекла на стенах станции и снова стали пытаться счастья среди отходов.

СИСТЕМА МУСОРНЫХ ШАХТ ВОЗЛЕ НИЖНЕЙ ПОДЪЁМНОЙ СТАНЦИИ

В мусорных шахтах на Депонии, как уже было сказано, нет ничего особенного. Хлам – единственное сырьё. Поэтому примерно треть населения работает хламоискателями. Но старая система мусорных шахт между деревней Кувак и Нижней подъёмной станцией – всё же нечто особенное: огромный мусорный массив здесь практически невозможно перелезть, и по факту он отделяет деревни Юго-западного квадранта от Ржавого моря. Эту гору в ходе строительства Нижней подъёмной станции почти полностью изрыли тоннелями, сегодня составляющими один из САМЫХ БОЛЬШИХ ТОННЕЛЬНЫХ ЛАБИРИНТОВ ПЛАНЕТЫ. Хотя здесь ещё можно ЧТО-ТО НАЙТИ, сегодня система мусорных шахт заброшена – по крайней мере, вблизи неё больше не живёт никто, кто мог бы ею воспользоваться. Она простирается, широко разветвляясь, на несколько сотен километров и почти полностью ПРОНИЗАНА РЕЛЬСАМИ, по которым когда-то ходили туда-сюда автоматизированные вагоны, а люди добирались из пункта А в пункт Б на куда более быстрых шахтёрских мотоциклах.

Сегодня об этом транспорте ещё свидетельствуют ржавые обломки, которые могут вернуть к жизни лишь опытные механики. Но для них система мусорных шахт и без того – настоящая сокровищница: вдали от большинства поселений клад, оставшийся от постройки подъёмной станции, так и не был выкопан. Тот, кто знает, что делает, при не-

которой удаче может наткнуться на технические компоненты, способные сделать его богатым по меркам Депонии.

Тем не менее, преодоление горы над лабиринтом шахт считается почти невозможным. Многие коридоры обрушились или скоро обрушатся, почти все не освещаются, а потому в любое время суток бесприсветно темно – а где-то в глубине, по слухам, обитают роботы, считающиеся предшественниками Органона: охранные мусорные големы. Эти предположительно четырёхметровые конструкции когда-то должны были удерживать чернь от захвата спасательных капсул на Элизium и саботажа строительства. Они выполняли эту работу со смертельной эффективностью, но в какой-то момент по традиции восстали против своих создателей и за это вскоре были изгнаны в глубины лабиринта.



Система мусорных шахт для ваших героев

Гэндальф и Гимли. Искатели приключений могут охотиться здесь на сокровища или просто преодолевать препятствие в виде гор – и столкнуться при этом с различными опасностями. Здесь перечислено несколько возможных мест действия:

БЫВШИЕ ЖИЛИЩА РАБОТНИКОВ

От длинного коридора отходят сотни маленьких боковых комнат, вмещающих убогие нары. Здесь когда-то проживали работники подъёмной станции, а некоторые лежат тут и по сей день, мёртвые или полностью одичавшие. Их дневники могут пролить свет на события того времени.

ЗАВОД-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ МУСОРНЫХ ГОЛЕМОВ

Глубоко под горой начали размножаться мусорные големы. Они собирают запчасти со всего лабиринта, чтобы организовать в этом огромном зале новую ар-

Это очевидно: шахты – типичное подземелье, которому порадовались бы сами

мию и когда-нибудь отомстить человечеству. Командует ими их настоящий изобретатель – инженер в кибернетическом костюме доктор Рейнхард, который считает големов своими детьми и который, конечно, захочет взять героев живыми, если они привлекут его внимание.

МОСТ БИООПАСНОЙ ГИБЕЛИ

Этот узкий мост из жести проходит над огромной пропастью, достигающей, кажется, ядра планеты и является единственным выходом из лабиринта, если до того вы порядком облажались.

ТЕЛЕПОРТ НА ДРУГОЙ КОНЕЦ СВЕТА

Это устройство тайно установили здесь последователи Мак Тхулу, думающие, что нашли союзника в лице Рейнхардта (что, впрочем, не совсем верно). Телепорт ведёт в

кажущуюся пустынной местность в южной Свальдики. Оттуда легко можно найти империю Мак Тхулу, если знать, где искать. Культ использует этот телепорт для "быстрой" связи между аванпостом в Мусоримате и "центром".



РЖАВОЕ МОРЕ



Ржавое море – часть Атхлантики, из-за своего положения в центре между Мусориматой и Дизропой являющаяся, пожалуй, **ВАЖНЕЙШИМ И САМЫМ ЗАГРУЖЕННЫМ ВОДОЁМОМ** Депонии. В нём или у него располагаются важнейшие поселения (или считающие себя важнейшими), и

оно служит сотням тысяч людей **СРЕДСТВОМ К СУЩЕСТВОВАНИЮ**. Конечно, его солёная вода совершенно не пригодна для питья и, предположительно, не менее чем на 50% состоит из аккумуляторной кислоты и других химикатов. Но они, похоже, нейтрализуют и связывают друг друга, благодаря чему возможна некая животная и растительная жизнь. Относительно новые **МУСОРНЫЕ РИФЫ** (смотрите "История Депонии") – идеальный дом для всевозможных видов трёхглазых рыб-мутантов и генетически улучшенной сельди, кормящей, в свою очередь, дельфи-

"Ничто не сравнится с прохладным морским бризом. Этот запах свободы и приключения... дёгтя и ядохимикатов..."

нов, акул, осьминогов и даже китов. Все они за последние века скачкообразно эволюционировали (здесь мы избегаем слишком частого повторения некрасиво звучащего слова "мутант" или "генетический эксперимент") и благодаря повысившемуся уровню интеллекта, роговым пластинам или лазерным глазам смогли защититься от нападений голодных людей.

Тем не менее, многим депонианцам на берегах и островах удаётся жить за счёт рыбалки. Благодаря отмершим вкусовым нервам это получается очень даже хорошо. Кроме того, в солоноватой воде прибрежной зоны развивается множество мелких млекопитающих-амфибий, из которых также выжимают всё возможное. Органон для перемещений по морю использует свои трассы, а по самому водоёму не плавает практически никогда, поэтому люди тут чувствуют себя в относительной безопасности. Помимо многочисленных дельцов хлама и перевозчиков здесь также, если не повезёт, можно встретить пиратов, некоторые из которых даже владеют подводными лодками.

Ржавое море на севере впадает в Море осколков, на востоке – в Ворваникум, а на юге – в Дрексканский залив.

Далее мы приведём важнейшие острова и поселения в Ржавом море.

ПЛАВУЧИЙ ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Плавучий Чёрный Рынок находится посреди Ржавого моря, **ВДАЛИ ОТ КРЕЙСЕРНЫХ ТРАСС** Органона и от Порта-Фиско, а потому его не беспокоят войска. По сути Чёрный Рынок – большое скопление соединённых сходными кораблей и их обломков. Предположительно, он возник, когда пираты при попытке ограбить севший на мель супертяжеловоз перевернулись сами и привлекали других головорезов, с которыми случалось то же самое, пока в какой-то момент ситуация не вышла из-под контроля. Сегодня путешественники могут найти здесь почти всё, что можно достать на Депонии, **КУПИТЬ МОЖНО ВСЁ**. И им также не будут докучать офицеры Органона.

Самая большая часть города называется просто нижним городом, потому что она находится примерно на 60 метров ниже аристократического района, возвышающегося над Чёрным Рынком на вершине вертикально стоящего разбитого танкера. Нижний город – территория контрабандистов, скупщиков краденого, игроков и пиратов. Верхний город, называемый Белвью, населяет лишь несколько морских волков, компанией добравшихся до верхушки – или их потомки.

НИЖНИЙ ГОРОД

Нижний город грубо делится на портовый район, рыночную площадь, Маленькую Венецию и своего рода индустриальный район. В гавани путешественника уже ждёт первое впечатление, которое покажет ему, где он: обычно здесь шатаются самые пропащие личности Чёрного Рынка и занимаются своими делами, часто включающими в себя угрожающие взгляды, заговорщицкий шёпот и макиание (пока) менее пропавших личностей в воды гавани. Как проезжие Вы должны быть здесь в безопасности, пока избегаете зрительного контакта и не про-



изводите впечатления, как будто у Вас с собой что-то ценное. В нескольких шагах от пирса уже начинается торговый рай, которым Чёрный Рынок является по большей части.

ПАРК ПРИБОРОВ ГИЛЛИГАНА

Сразу по приезде посетителей приветствует "Парк Приборов Гиллигана", одна из самых успешных торговых сетей Депонии с двумя филиалами, охватывающими всю планету. Поэтому сам Гиллиган занят больше управлением своей империей, а продажу **ЭКЗОТИЧЕСКИХ ТОВАРОВ** оставляет своему Торг-О-Мату 2000. Здесь Вы можете заключать выгодные сделки, потому что робот не слишком хорошо торгуется и не понимает сбивающих с толку скидочных акций своего хозяина. Поэтому его легко обмануть. Но если он об этом узнает, может случиться так, что он разнесёт клиентов в прах из своей лучевой пушки – но так бывает довольно редко. Ассортимент простирается от давших магазину название технических приборов с непроверенным эффектом до загадочных культовых артефактов давно забытых народов.

ГЛОТКА ГУЛЛИВЕРА

Тот, кто пойдёт дальше к центру, вскоре наткнётся на изысканнейшее – и единственное – заведение нижнего города, "Глотку Гулливера". Оно принадлежит обходительному Гулливеру, ещё одному из братьев Галлифред, в числе которых Гиллиган Галлифред, Гулливер Галлифред и Кнут Галлифред, паршивая овца семьи.

Сам Гулливер называет свою "Глотку" МЕСТОМ ВСТРЕЧИ НАИХУДШИХ ПОДОНКОВ ПЛАНЕТЫ, но на самом деле... это примерно так и есть. Здесь веселятся пираты, мятежники и члены различных преступных группировок, строят планы, пьют ссыдр, слушают музыкальный автомат и избегают прикосновений к стойке и поедания арахиса, который ещё должен прятаться где-то в чашке под слоем перешёптывающейся плесени. "Глотка" не была бы настоящей пиратской таверной, не будь она невероятно отвратительна, – а на Депонии планка подобно уже очень высока.

Кроме того, среди местных жителей считается испытанием мужества посещение туалета Гулливера, – но мы предполагаем, что, в отличие от энсьерро, ранее проводившегося в Куваке, это никогда не будет популярно у туристов, а потому, хоть мы и советуем Вам получить этот эксклюзивный опыт, мы должны сделать небольшое предупреждение. Когда Вы пойдёте в туалет, то:

- Возьмите с собой карманный фонарик и спрей против волков!
- Кроме того, возьмите с собой спрей от пауков и от крыс.
- Нет, журнал не защитит Вас от ЭТИХ пауков. Пожалуйста, возьмите спрей.
- Сделайте прививки от проказы, псориаза и выпадения волос, если для Вашего вида это возможно.
- Возьмите с собой несколько защитных талисманов. Это не повредит.
- Не снимайте брюки.
- НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ ни в какой форме не касайтесь сидения.
- На всякий случай: сидение – это коричневая бесформенная штука посреди туалета, точнее, внизу. Держитесь на безопасном расстоянии не менее 2 метров.
- Если же Вам пришлось каким-либо образом коснуться сидения, не делайте ошибку и не пользуйтесь "бумагой" или "раковиной"!
- Если Вы всё же коснулись ещё и бумаги или раковины, не покидайте туалет. Спокойно оставайтесь на месте и стойте где стоите, пока через 15 минут не начнётся экстренная стерилизация туалета и Вас не кремируют из соображений международной безопасности.
- Ничего не подписывайте!

РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

Но большинство магазинов собралось на рыночной площади. То, чего не может быть ни в одном другом месте на Депонии, можно найти здесь, хотите Вы

этого или нет. Помимо товаров, это различные кожные и венерические болезни, а также единственная арена планеты, построенная специально для Бойни Утконосов. На Чёрном Рынке это больше, чем спорт: Бойня Утконосов не даёт анархии царить в этом пиратском логове, лишённом капитана. Споры всегда разрешаются посредством относительно мирной спортивной игры, причём проигравший лишается в худшем случае нескольких зубов, а прохожие прекрасно развлекаются. Те, кому неинтересно это зрелище, могут закупиться в различных аптеках, магазинах продуктов, оружия, товаров для животных или пиратов и могут выбирать между целыми тремя магазинами

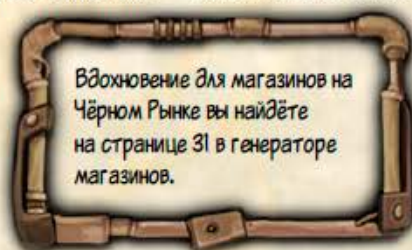


электроники (все из которых, впрочем, принадлежат одному и тому же пирату) и двумя магазинами для фанатов Бойни Утконосов. По сути на Плавучем Чёрном Рынке нет ничего, что бы не продавалось – кроме людей (по крайней мере, обычно) и кораблей, но последнее лишь вследствие трагиче-

ского просчёта, когда не учли, что на проданном корабле находилась также половина лавки ювелира и единственный книжный магазин в радиусе 1000 километров. Но если Вы хотите приобрести на Чёрном Рынке сувениры, Вам стоит быть готовыми к тому, что придётся выложить побольше. У качества и исключительности здесь своя цена. Лучше всего также отправить товары домой, ведь на обратном пути Вам снова придётся пройти через портовый район.

МАЛЕНЬКАЯ ВЕНЕЦИЯ И ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ РАЙОН

По другую сторону рыночной площади раскинулись другие острова из разбитых кораблей и плотов, составляющие живописную часть Чёрного Рынка: Маленькую Венецию, названную в честь дизропейской страны, вероятно, смутно напоминающей Плавающий Чёрный Рынок, только, предположительно, ещё более упадочнической. Здесь живут все пираты, скупщики краденого и контрабандисты, которых в противном случае можно встретить в гавани и на рынке, и где-то тут должна быть даже тайная штаб-квартира неорганизованной преступности. В индустриальном районе несколько механиков работают на себя, трудятся над структурами для стабилизации всей конструкции или перевооружают корабли контрабандистов к следующей операции. Особо выделяется здесь мастерская старого изобретателя с простой кличкой Док, понимающего как в квантовой механике, так и в нейрохирургии. Он считается самым образованным человеком Чёрного Рынка, если не всей Депонии. Мы выделили ему и его магазину собственную главу (смотрите страницу 77).



Вдохновение для магазинов на Чёрном Рынке вы найдёте на странице 31 в генераторе магазинов.

ОРУЖЕЙНЫЙ МАГАЗИН БАМБИ

В плавучем доме-эсминце в Маленькой Венеции также находится легко узнаваемый по шипам и указателям в виде ножей и гарпунов оружейный магазин Бамби. Темпераментная хозяйка впускает не каждого, но тот, кого она сочтёт достойным войти в её магазин, одновременно являющийся её жилищем, столкнётся со впечатляющим ассортиментом орудий убийства, все из которых с любовью сделаны Бамби вручную. У такого качества, конечно, есть своя цена, зато отравленная вязальная спица работы Бамби эффективна как минимум настолько же, насколько плазменная винтовка Органона.

БЕЛВЬЮ - ВЕРХНИЙ ГОРОД ПЛАВУЧЕГО ЧЁРНОГО РЫНКА

Вертикально стоящий старый разбитый танкер образует гору, на которой возвышается верхний город. Только богатейшие депонианцы имеют сюда доступ, а ворота в этот район ЗАПЕРТЫ НА ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ ЗАМОК, тщательно проверяющий степень ухоженности посетителей, чтобы определить, достаточно ли новичок ЗАЖИТОЧЕН И КУЛЬТУРЕН, чтобы общаться с "высшей десяткой" Рынка.

Эти немногие при помощи амбиций, удачи, наследства и безжалостности смогли заработать себе одно из последних мест под солнцем в Ржавом море и построили высоко над крышами Чёрного Рынка своё МАЛЕНЬКОЕ КОРОЛЕВСТВО, где мусорные фасады их вилл даже раскрашены так же, как фасады вилл древней свалоникской империи. Они могут позволить себе нанимать слуг, держать домашних животных и, по слухам, даже запасать чистую питьевую воду. Конечно, за эту роскошь они расплачиваются постоянным страхом перед чернью у своих ног и депрессией, нападающей на людей, у которых просто больше нет настоящих забот.

Поэтому Белвью - популярнейшее место у туристов, получающих удовольствие от того, насколько лучше живётся другим людям.

РАЙ УТКОНОСОВ

Из-за этого Белвью является также местом, где находится один из немногих сувенирных магазинов Депонии. Как известно, утконос - неофициальное геральдическое животное планеты, и нет гостинца лучше, чем сделанная вручную маленькая статуэтка этого забавного грызуна... рыбы... сумчатой крысы. Без разницы.



Но этим ассортимент "Рая утконосов" далеко не исчерпывается: здесь Вы найдёте недорогие шоколадные утконосоконфеты (трёх разных вкусов: "рыбного", "крысиного" и "трудно сказать"), музыкальные картриджи со звуками утконосов или песнями об утконосах с "Утконос FM", все выпуски "Ежедневного утконоса", плюшевых утконосов всех форм и размеров (речь совершенно гарантированно НЕ о старых плюшевых мишках, которым приклеили настоящие утконосы клювы), альбомы для наклеек, экшн-фигурки, постеры, пазлы, записные книжки и набор пластикового конструктора для сборки утконосов. Кроме того, есть возможность стать членом клуба любителей утконосов и узнать ещё больше об этих потрясающих миролюбивых существах, которых нужно защищать любой ценой.

ШАТО ШЛАМПИ

Утконосы - основа меню, вероятно, самого изысканного ресторана на Депонии, расположенного прямо возле "Рая утконосов". Тут этих тварей подают в любой мыслимой форме: в виде супов, стейков, бургеров, рагу, фондю, салатов или йогуртов. С кухни изо дня в день доносятся предсмертные крики детёнышей утконосов, которых там перерабатывают. Здесь путешественники могут не только вкусно (пусть и по сильно завышенным по другим стандартам ценам) поесть, но также узнать что-то новое о природе, если ещё живых новорожденных обожгут прямо у них на глазах.

РЕСТОРАН БЫСТРОГО ПИТАНИЯ МАК ТХУЛУ

Белвью есть ещё один ресторан, но это ресторан быстрого питания, предлагающий прежде всего бургеры и принадлежащий ко всё быстрее расширяющейся сети Мак Тхулу. Смотрите также "Религии" со страницы 40 и далее - по описанным там причинам я не могу уверенно советовать Вам его посетить.



ВАЖНЫЕ ЛЮДИ ЧЕРНОГО РЫНКА

СИГАЛ

Сигал – один из более старых жителей Депонии, КРЕПКИЙ ОРЕШЕК и СТАРЫЙ МОРСКОЙ ВОЛК, который провёл своё детство в мусоре и всегда был полон решимости из него выбраться. Он чувствует себя ДОСТОЙНЫМ БОЛЬШЕГО и в течение своей жизни получил некоторое образование. Некоторые утверждают, что на самом деле он должен был попасть на Элизу, но его семья его бросила. Он – основатель деревни Кувак, живительную водоносную жилу которой он обнаружил при помощи своей легендарной счастливой волшебной лозы (тогда ещё под именем "Лэндгал"). Сигал объявил самого себя мэром этого поселения и за несколько лет привёл его к умеренному благосостоянию, привнес в деревенскую жизнь порядок и безопасность.

Его близкие описывают его как САМОГО ЭГОЦЕНТРИЧНОГО УПРЯМЦА, которого можно себе представить. Как человека, которому безразличны все остальные. За джентльменским позёрством скрывается по сути примитивный шовинист. Так что и Куваком он правил не как демократ, которым должен быть мэр, а как диктатор.

В бытность свою мэром он выбрал себе жену из жительниц деревни и усыновил дитя свалки Руфуса – никто на самом деле не знает, почему. Вероятно, чтобы занять чем-то свою жену, пока он разрабатывает великие планы. Но вышло скорее наоборот: уже в возрасте трёх лет гиперактивный Руфус отнимал у него порядочную часть времени и быстро развил талант к тому, чтобы из любопытства или простой скуки поджигать вещи и животных, растворять их в кислоте или устраивать среднemasштабные катастрофы при помощи простейших предметов домашнего обихода. Вскоре даже людям не спастись было от этих проделок, а потому, вероятно, не случайно то, что жена Сигала



Сигал и ваши герои

Сигал – вероятно, один из самых неприятных людей, которых могут встретить искатели приключений, неважно, на каком этапе его жизни. Он – деятель, который определённо может улучшить жизнь окружающих, но в конечном счёте его всегда волнует лишь его собственная выгода. Он считает всех остальных полными идиотами, что также является его главной слабостью. Сигал без проблем может выступить в роли заказчика или противника. В его биографии есть место для множества нераскрытых секретов. Правда ли, что его семья живёт на Элизуме? Хочет ли он отомстить им за то, что они его бросили? Только ли из-за такого обращения он так холоден к окружающим? Как он на самом деле стал таким богатым, может быть, он уже давно сотрудничал с Органоном? Из этих вопросов могут получиться интересные истории и завязки приключений.



Сигал во время восстания

При появлении Руфуса на Плавучем Чёрном Рынке Сигал оказался втянут в войну против Органона, который сначала подкупил его, чтобы он выдал Руфуса, но потом предал и тяжело ранил его самого. После полного приключений побега он присоединился к Сопротивлению и быстро взял на себя руководство им. Во главе с генералом Сигалом повстанцы отвоевали большую часть Порты-Фиско, а также был составлен план по сбиванию Элизума с неба.

приблизительно в это же время погибла при невыясненных обстоятельствах.

В результате Сигал решил оставить всё это и покинуть планету. Он сбежал из Кувака и бросил своего приёмного сына. Ещё маленький Руфус незаметно проследовал за ним до самой Нижней подъёмной станции. Сигал раздражённо приказал ребёнку подождать его здесь, пока он "быстренько поищет спасательную капсулу", но больше не вернулся. Единственным, что Сигал оставил своему сыну, был запертый сундук с его волшебной лозой.

Деревенская община его уход восприняла не слишком положительно. Люди чувствовали себя брошенными, они выбрали нового мэра, а Руфуса определили сначала в "Старый сиротский приют под деревянной крышей", когда он пал жертвой необъяснимого возгорания – в "Новый сиротский приют под деревянной крышей", потом в "Сиротский приют под стальной крышей" и несколько несчастных случаев спустя, наконец, в "Сиротский приют под крышей без каких-либо легковоспламеняющихся и имеющих острые края компонентов".

Хотя Сигалу не удалось достигнуть Элизума, он начал новую карьеру на Плавучем Чёрном Рынке. Его врождённая деловая хватка и харизма позволили ему быстро подняться до главы банды контрабандистов и скопить такое большое богатство, что спустя несколько лет он смог уединиться на вилле в верхнем городе. Хотя здесь он не имел никакой политической власти, его уровень жизни стал настолько высоким, насколько только возможно на Депонии. Сегодня он проводит большую часть своего времени, занимаясь дальнейшим самообразованием, чтобы довести до идеала свои утончённые манеры, и заставляет своих работников дальше искать в мусоре книги минувших времён. Сегодня он стыдится своих юношеских амбиций точно так же, как своего лже-сына, с которым не хочет больше иметь никаких дел. Он отказался от желания покинуть Депонию. Из-за своих детских воспоминаний он не может прекратить постоянно наказывать других людей, относиться к ним снисходительно и указывать, как им изменить свою осанку.

МЕХАНИК "ДОК"

Старый механик и врач по кличке Док – пожалуй, **ОДНА ИЗ ГЕНИАЛЬНЕЙШИХ ГОЛОВ ДЕПОНИИ**. Его настоящее имя знают лишь немногие, но и "Дока" вполне достаточно, и это ему подходит. Он заправляет мастерской на Плавучем Чёрном Рынке, где он

"Головка цилиндра... Обычная голова – без разницы! Приходите к Доку!"
(официальный слоган Дока)

со-бира-ет свои многочисленные устройства или практикуется в нейрохирургии. Электросхемы и синапсы для него не так уж отличаются друг от друга. Если Док не у себя в мастерской, то он слоняется где-нибудь на планете в поисках нужной части древней техники – и хотя при этом он редко находит то, что ищет, зато ему снова и снова попадают другие детали, подающие ему новые идеи.

Док получил воспитание и образование в старом мире, и многие предполагают, что когда-то он был **УНИВЕРСИТЕТСКИМ ПРОФЕССОРОМ** или кем-то настолько же загадочным. Но о времени до коллапса он не хотел бы говорить. Однако его хорошие манеры и обширные познания в физике, биологии и химии наводят на соответствующие выводы.



Док во время войны

Док стал частью группы Руфуса, Гоал и Бозо, помогая при лечении Гоал, поиске кодов доступа, а под конец даже активно вмешался в войну, сконструировав для Сигала оружие, призванное сбить Элизум с неба. В итоге он попал на Элизум с некоторыми другими людьми и с тех пор живёт там. Он, безусловно, вносит свою лепту, когда речь идёт о разработке рабочего плана ради будущего Элизума и претворении его в жизнь, и не боится даже вернуться на Депонию, если для дела это будет необходимо.

Док и ваши герои

Как дружелюбный открытый ментор Док может преподавать персонажам основы науки или отправить их на миссию по добыче для него определённой запчасти. Он также может присоединиться к группе или нанять её, чтобы она сопровождала его в определённое место. Конечно, он также предлагает запчасти к продаже и готов оказать героям медицинскую помощь, которая может быть кровопролитным делом, но обычно увенчивается успехом, пусть даже пациенты часто просыпаются с модными кибер-имплантами. Испортить отношения с добросовестным Доком практически невозможно.

ды. О старом эксцентричном учёном можно подумать, что он старомодный и скучный, но Док – обратный случай: он **ЛЮБИТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ** и даже мог бы рассказать кое-какие истории о женщинах, если бы хотел, но предпочитает ограничиваться намёками ("Никогда не показывай свой гвоздомёт жене механика, иначе он покажет тебе свой – на очень близком расстоянии").



По сути Док живёт за счёт починки чужой техники, ведь, как уже было сказано, хотя депонианцы могут работать со многими приборами, они понятия не имеют, как они работают, и даже принимают их принципы работы за магию. У просвещённого Дока **РЕМОНТ ОБЫЧНО ЗАНИМАЕТ ВСЕГО НЕСКОЛЬКО МИНУТ**.

В свободное время он занимается вещами, которые ему действительно интересны: кибернетикой, квантовой физикой, путешествиями во времени, мозговыми имплантами и – чисто на теоретической основе – оружием массового уничтожения. Несмотря на говорящий об обратном опыт Док всегда верит в хорошее в людях и занимается подобными темами из чисто научного интереса. Он всегда готов передать свои знания следующему поколению, которому не повезло родиться в такие счастливые времена, как он сам. К сожалению, следующее поколение редко прислушивается к замысловатой болтовне старого чудака.

Дока часто сопровождает его кибернетический пёс Умнокус (смотрите "Роботы").

"Кабы не эти вандалы, мне бы давно пришлось прикрыть свою лавочку."
(менее официальный слоган Дока)



Чёрный Рынок для ваших героев

Главный Чёрный Рынок – идеальная отправная точка для группы искателей приключений, которые могут собраться здесь в грязной таверне. Он кишит возможными заказчиками, магазинами и опасностями. Каждый депонманец слышал о Чёрном Рынке и имеет причину сюда попасть. В числе возможных задач, которые герои могут здесь выполнить, улаживание конфликта между Шато Шланги и "Раем утокосов" или выяснение судьбы пропавшего Гиллигана, которого яню вывел из игры его ревнивый Торг-О-Мат. В зависимости от эпохи возможно также посещение Дока (страница 77), Неорганизованной преступности (страница 76) или Сигала (страница 76). Все они могут выступить в роли заказчиков или союзников. Может быть, герои даже захотят положить конец культу Мак Тхулу (что может быть не так просто, как может показаться на первый взгляд) или – если они достаточно круты для этого – посетить туалет в "Глотке".

Чёрный Рынок во время войны

В ходе войны Органон тоже прознал о Главном Чёрном Рынке, а позже оцепил его. Самый богатый житель города – генерал Сигал – был тяжело ранен в ходе сражения и сброшен в море, но выжил и взял на себя руководство Сопротивлением. После этого жизнь на Рынке снова пошла своим привычным чередом.

ОСТРОВ ВХАРЮДАМ*

Вхарюдам – маленький остров посреди Ржавого моря. Моряки называют его "адской дырой". Как и большинство островов, он образовался из мусорной горы, которая когда-то дрейфовала, здесь опять села на мель и сегодня торчит из моря. По непонятным причинам в этом месте всегда и в любое время года бушует СИЛЬНЫЙ ШТОРМ, из-за чего большинство капитанов обходят остров стороной. Помимо этого старая радиомачта – единственная интересная вещь на этом клочке хлама.

Остров Вхарюдам для героев

Персонажи могут попытаться докопаться до причин постоянной непогоды и обнаружить, например, что она создаётся искусственно, чтобы скрыть секрет (тм) острова. Радиомачта, в свою очередь, может помочь им увеличить свой радиус связи.

Остров Вхарюдам обязан своим именем обстоятельствам своего открытия:

Сомнительная честь выпала капитану мусорного грузового судна Огелю Байнбауху, который, пересекая зону непогоды, вдруг обнаружил землю. Острову дали лишь сокращённое название, так как "Чёртовозмиещёразвыидиотыпожалуйстасмотрителенмателенвырулитепрямонаскалу" было, по-первых, слишком длинным, чтобы вписать на карту, а во-вторых, уже занято. Ирония в том, что эксперты сомневаются, что Вхарюдам вообще был бы когда-нибудь открыт, если бы Огель уже тогда придумал эту сокращённую форму.



*Дословный перевод – "Осторожно"; вариант из игры оставлен с целью избежать путаницы

СЕВЕРО-СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ ПОЛЮС

Бывший Северный полюс сегодня печально дрейфует в Ржавом море как Северо-северо-восточный полюс. После того, как полярная шапка растаяла, а ось планеты сместилась, этот некогда географически важный кусочек льда нашёл здесь новый дом. Поэтому этот полюс Депонии можно считать одним из самых легкодоступных в галактике, и он отлично подходит в качестве достопримечательности, которую, впрочем, по сей день никто ещё не использовал. Замороженный полу-йети (или что-то в этом духе) глупо пытается на посетителей из льда и безмолвно доказывает что-то, что, без сомнений, должно заставить нас задуматься.



Секреты Белой бухты

Здесь в гроте находится секретное логово пиратов. Местные пираты грабят корабли в Ржавом море и продают свою добычу, как правило, на Плавучем Чёрном Рынке. До сих пор пираты оставались незамеченными, потому что белым слоем покрыты уже не только их дома и стоящие на якоре корабли, но и они сами. В случае патруля Органона или при приближении охотников за головами пираты просто неподвижно застывают и становятся незаметны издалека. Стоит ли их относительное богатство такой жизни, им, пожалуй, стоит решать самим.

БЕЛАЯ БУХТА

На вершине Амальгатов у Ржавого моря находится Белая бухта, обязанная своим именем множеству живущих там чаек. Не самым чайкам, а скорее тому, что они здесь оставляют.

ШРАПНЕЛЬНЫЙ БЕРЕГ

Под названием "Шрапнельный Берег" известен центрально-южный район Мусориматы, находящийся к югу от Крутых Вершин и отделённый Приграничным Предгорьем и Амальгатами от Трёх Четвертей и Дрексии.

В ландшафте здесь преобладают обломки танков с острыми краями, минные поля, ЗАЩИТНЫЕ КАНЬОНЫ И ЛЕСА ИЗ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ дополняют негостеприимную местность. Если Шрапнельный Берег не атакуют враждебные соседи (что не случалось уже несколько десятков лет, но постоянно ожидается), жители этого региона воюют друг против друга.

У "Берега" есть ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ ДАВНЯЯ ТРАДИЦИЯ НАСЧЁТ ВЕДЕНИЯ ВОЙНЫ. Люди здесь довольно... просты и погрязли в ПОСТОЯННОЙ ПАРАНОИЕ. На берегу и в мусорных шахтах за последние десятилетия и века были найдены многочисленные орудия былых войн, частично ещё работающие и намного более опасные, чем думают местные жители. Так что вполне может быть так, что население Шрапнельного Берега использует откопанные атомные ракеты в качестве таранов, а теллермины в качестве метательных снарядов. В то же время самые бедные граждане спасаются от ежедневно ожидаемых атак соседей, с которыми они даже не поддерживают дипломатические отношения, в бункерах из алюминиевой фольги и волнистого железа. Такой прагматичный дизайн формирует архитектуру всей страны, состоящей, по-видимому, только из бункеров, траншей, грязевых полей и колючей про-



волоки. Даже границы почти непрерывно защищены от посягателей колючей проволокой и снайперами. Каждый житель ежедневно участвует в душевнораздирающе неуклюжих (или самоубийственных) манёврах.

ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА НА ШРАПНЕЛЬНОМ БЕРЕГУ

В данный момент на Шрапнельном Берегу бушует 37-я гражданская война. Обими враждующими фракциями руководят рассорившиеся супруги. Генерал Понквист командует "Свободой Болотлоо", в то время как его всё-ещё-жена Мёртл - "Армией Гумусной бухты". Но уже несколько лет всё больше их земельков присоединяется к новой, третьей фракции: под знаменем адвоката по бракоразводным процессам Грэма "Ловушки за мир" пытается вернуть в страну покой. Ходят слухи, что они располагают уже настроенным специально для этой цели оружием массового уничтожения.

ГОРЫ ШРАПНЕЛЬНОГО БЕРЕГА

Крутые Вершины мы обсудим в главе о Мизерии, остальные горы были описаны в разделе о Трёх Четвертях.

ГОРОДА ПОБОЛЬШЕ

СЕТЬ БУНКЕРОВ БОЛОТЛОО

Болотлоо – самый большой город Шрапнельного Берега, и если бы не постоянно царящая гражданская война, он бы, пожалуй, мог считаться столицей. На самом деле большей частью поселение простирается под землёй: СОТНИ БУНКЕРОВ здесь соединены узкими тоннелями. Над поверхностью торчат лишь крыши и металлические люки. К тому же вся местность окружена ещё и (сегодня совсем ветхой) стеной со сторожевыми башнями.



Путешественникам Болотлоо мало что может предложить: граждан еженедельно переназначают на сбор металлолома и манёвры. Поэтому свободной экономики здесь не существует, соответственно, нет и магазинов или ресторанов, а лишь пункты материального снабжения и армейские столовые, где подают сухие пайки давно минувших войн.

Но генерал Понквист и его "Свобода Болотлоо" надеются, что скоро сумеют разрешить конфликт в свою пользу: при раскопках Понквист нашёл своего рода братскую могилу роботобийщ и попросту потрошит их, чтобы переделывать их корпуса в доспехи для своих войск.

ЛОВУШКИ

К северо-западу от Болотлоо находится Ловушси, город с чуть меньшим населением, зато раскинувшийся шире: Ловушси был построен в качестве меры предосторожности против вторжения со стороны Наклонного океана в виде ГИГАНТСКОЙ СЕТИ ОКОПОВ вокруг узкой бухты. Жители города почти не покидают эти окопы и живут в норах, отвечающих от окопов. Ловушси защищён со всех сторон колючей проволокой и до недавнего времени был частью Болотлоо, но теперь находится во власти адвоката по бракоразводным процессам Грэма, который недавно укрепился здесь в качестве новой стороны конфликта. С адвокатами попросту никто не хочет связываться.

ГОРОДА ПОМЕНЬШЕ

ВОЕННО-МОРСКОЙ ПОРТ ГУМУСНАЯ БУХТА

Гумусная Бухта расположена на западе страны и находится в руках войск Мёртл, названных Арминией Гумусной Бухты. "Город" большей частью построен в гигантском ангаре для подводных лодок. Однако древняя подводная лодка, ещё стоящая здесь в сухом доке, уже давно больше не пригодна для плавания. Она служит тучной Мёртл личным жилищем, которое она, впрочем, покидает всё реже – в том числе потому, что больше не пролезает так легко сквозь люки. Но в подводной лодке всё ещё есть рабочая ядерная боеголовка, которую как раз исследуют учёные Мёртл.



Шрапнельный Берег после войны

На Шрапнельном Берегу люди пока слишком заняты сами собой, чтобы заметить отступление Органона. Если кто-то донесёт эту стратегически важную информацию до одной из фракций, баланс сил в этом секторе может критически измениться...

ОРГАНОН НА ШРАПНЕЛЬНОМ БЕРЕГУ

Органон устроил свой центральный оружейный склад в здании в Крутых вершинах. Так как жители Шрапнельного Берега снова и снова пытались пробраться на склад, чтобы вооружиться для своей гражданской войны (как правило, успешно), сюда перевели ещё больше оружия, чтобы лучше защитить станцию. Перевозящий оружие транспорт тоже часто подвергается налётам.

От возможного сотрудничества с местными людьми Органон давно отказался, потому что шрапнельнобережцы "просто полные придурки".

ДРЕКСИКА



На полуострове, простирающемся далеко на юг, находится тёплая и сухая Дрексика. В ходе дрексиканской гражданской войны, когда жители свалок штурмовали виллы сверхбогачей, страна осталась БОЛЬШЕЙ ЧАСТЬЮ РАЗРУШЕННОЙ И

НЕПЛОДОРОДНОЙ. Из-за личных армий высшего класса война бушевала долго, и не было никакой надежды на победу – пока падающая обратно с орбиты мусорная гора не рухнула вблизи берега. Землетрясения, приливные волны и взрывы прекратили гражданскую войну путём почти полного уничтожения обеих сторон и всех построек. Но посредством взрывов страна была избавлена и от большого количества мусора: они распылили хлам на поверхности и расплавили слои под ним. Сегодня Дрексика состоит из пыльной пустыни, под которой находится лишь ещё один массив обуглившегося металла, из которого вряд ли можно ещё что-то добыть. Немногочисленные жители по максимуму используют ресурсы страны, так что путешественников в Дрексике рады видеть лишь тогда, когда они ещё и состоятельны. Но со времён этой катастрофы уже образовался новый ВЫСШИЙ КЛАСС ИЗ БАНДИТОВ с личными армиями, в то время как большинству дрексиканцев приходится терпеть их гнёт.

В немногих плодородных местах здесь люди возделывают основы для веществ, запрещённых или неодобряемых в остальной части Депонии: наркотиков и взрывчатых веществ.

В остальном дрексиканцы не слишком отличаются от жителей Трёх Четвертей, даже если там люди с этим категорически не согласны. Они зачастую предпочитают носить усы и большие шляпы (часто потому, что у них нет никакого другого жилья) – вот и всё.

Жаркий дрексиканский климат обеспечивает постоянное марево и то, что все двигаются несколько медленнее, чем на остальной Депонии – что автоматически делает любое действие драматичнее.

ДРЕКСИКО-СИТИ

Большинство людей живёт в тесноте вокруг многоводного источника в Дрексико-Сити, городе, являющемся по сути одной-единственной ФАВЕЛОЙ ИЗ НАГРОМОЖДЁННЫХ ДРУГ НА ДРУГА КАРТОННЫХ КОРОБОК. Эти коробки – единственный стройматериал в радиусе 100 километров, и их похитили после гражданской войны с выброшенного на берег грузового корабля (помимо множества острых специй это был, к сожалению, его единственный груз). Так как в Дрексике никогда не бывает дождя, их вполне хватает в качестве жилья. Правительства в Дрексико-Сити нет, применяется право сильного, а так как здесь все примерно одинаково слабы, люди помогают друг другу сводить концы с концами. Из еды тут знают лишь кактусовые стебли и кашу из старых газет и бобовой муки, которую делает сносной большая доза острых специй. Тонны острых специй с грузового корабля на самом деле – единственный легальный экспортируемый товар дрексиканцев (кроме семян бум-бум-деревьев, смотрите страницу 83), ведь и в соседних странах люди ценят всё, что перекрывает вкус настоящей пищи. Поэтому город часто посещают караваны из Трёх Четвертей, чтобы обменять специи на настоящие продукты питания или один-другой старый сапог.



ПУСТЫННЫЙ ФОРТ ЭЛЬ БЕРЕТО

Но истинный правитель региона вокруг Дрексико-Сити – бывший лидер наёмников Эль Берето. Жестоким наёмником со своей бандой пережил гражданскую войну и в результате смог захватить маленький форт бывших мятежников глубоко в пустыне. Сегодня Эль Берето и его бандиты нападают на путешественников и жителей Дрексико-Сити, похищают молодых женщин, грабят, мародёрствуют и делают то, что положено делать злым бандитам. Дрексиканцы неспособны положить конец деяниям Эль Берето и возлагают надежды на старую легенду о Двух Амиго, дуэте стрелков, в былые времена бравших такие проблемы на себя. Карлос Жиротто и Матео "Паччо" Педеролес десятки лет назад были прославленными народными героями, но уже

целую вечность их никто не видел.

МУУН

Около 50 жителей маленькой деревни Муун, несомненно, могли бы хорошо заработать на том, что их поселение возведено на основе того, что некогда было либо БОЛЬШИМ СКЛАДОМ НАРКОБАРОНА, либо местом захоронения конфискованных наркотиков... если бы только сами они не были постоянно под кайфом от всей этой "глупотравы" (смотрите страницу 61/84). Тем не менее, Муун – важный источник "чего-то вроде лекарств и обезболивающих". Тот, кто едет в Муун, чтобы ими запастись, должен учитывать, что ценообразование совершенно неустойчиво, и за несколько мгновений демпинговые цены могут превратиться в абсолютно астрономические суммы.

СЬЕРРА-БЕНЗОЛЕ

Сьерра-Бензоле – КРОШЕЧНЫЙ ГОРОД-ГОСУДАРСТВО, независимый от Дрексико и состоящий из троих жителей, одного хомяка и бензоколонки, которой практически не пользуются. Поэтому поселение нищенствует, из-за чего обе оппозиционные партии уже много лет планируют свержение действующего лорда-президента, но слишком сильно враждуют между собой.



Дрексико-Сити и Эль Берето для ваших героев

Если честно, причин посещать Дрексико-Сити нет. Но слава героев могла бы сюда добраться, а потому жители, возможно, попросили бы их о помощи телеграммой. Нападение на форт Эль Берето поначалу может не удалиться, но при побеге герои наткнутся на хижину в пустыне, где живут Два Амиго в отставке и ведут себя, как старая супружеская пара. После кое-каких тренировок можно нанять их для последнего задания и тем самым пробудить боевой дух дрексиканцев. Однако этому мешает также дряхлость старого Жиротто, который хоть и не сражается активно против дрексиканских ветряных мельниц (встроить ИИ в ветряки было ошибкой... теперь они бродят по стране и терроризируют провинцию), но их действий не одобряет.

МАОК МАНААК

Маок Манаак – самый северный город Дрексико, расположенный в долине Амальгатов у берега, прямо В ТЕНИ ОРГАНОНСКОЙ ТРАССЫ. Поселение по сути состоит лишь из одной пыльной улицы с несколькими дюжинами дощатых хижин, а потому создаёт образ того, как большинство путешественников представляет Дрексико. Несмотря на близость к морю, в Маок Манааке пыльно и сухо, за что ответственен ПОСТОЯННЫЙ ПУСТЫННЫЙ ВЕТЕР.

В то же время этот город – своего рода ПОГРАНИЧНЫЙ ПОСТ; тех, кто въезжает сюда с севера, считают подозрительными, и их часто часами допрашивают дрексиканские пограничники в офисе шерифа: дрексиканцы не могут позволить себе пускать в страну иностранных паразитов, которые высосут их последний кактусовый стебель. Поэтому Маок Манаак – ещё и гнездо пограничников, патрулирующих границы у Амальгатского перевала и построивших там повсюду свои лачуги.

Как и везде на Мусоримате и особенно в Дрексике, недостаток питьевой воды – большая проблема в Маок Манааке. Хотя морскую воду снова и снова пытались фильтровать, это оказалось слишком накладно и дорого. Поэтому население очень страдает от жары и жажды, и лишь действующий мэр и шериф Фондураз выглядит способным даровать облегчение, потому что он явно заключил секретное со-

глашение обеспечивать маокманаакцев ровно таким количеством воды, чтобы они могли выжить.

КУДА ПОЙТИ В МАОК МАНААКЕ

Помимо офиса шерифа с битком набитой оружейной палатой, комнатами для допросов и камерами для всех этих незаконных нарушителей границ в поселении есть Дрекила-Бар, захудалый сарай в самом тенистом месте города, где от рассвета до заката встречаются отвратительнейшие личности этой местности, чтобы заложить за галстук как можно больше знаменитой дрекилы и попускать слюни на легко одетых танцовщиц, которым не повезло сюда попасть (ими часто нанимаются путешественники, которым не хватило денег, чтобы вернуться домой). Чужаки здесь категорически не приветствуются, особенно если они явно не дрексиканцы. Дрекила же – не что иное, как ссыдр в другой бутылке. Но хорошая дрекила в качестве добавки содержит живого детёныша бетонного червя. Плохая дрекила содержит живую крыссу.

Кроме конторы гробовщика здесь есть только универсальный магазин, где торгуют прежде всего оружием, боеприпасами и – из-под прилавка – забавными фейерверками (ради которых многие трёхчетвертьцы отваживаются на переход границы), и магазин для фанатов маокманаакской мусорбольной команды, тренировочная арена которой находится непосредственно рядом с городом.

Секреты Маак Манака

Органон, управляющий своими объектами в непосредственной близости, тайно финансирует и поддерживает пограничников, снабжая их оружием и персоналом – и более чем достаточным количеством воды с очистительных станций офицеров. Ведь не в интересах Органона, чтобы депонианцы покидали свои родные деревни или даже страны. Поэтому искатели приключений из Трёх Четвертей уже через несколько километров могут столкнуться со своим первым серьезным препятствием и ввязаться в конфликт с Органоном.

Итак, шериф и мэр Фондураз, конечно, является органонским колаборационистом и ограничивает воду, которую получает в изобилии, искусственно, храня её у себя в подвале и наняв группу бандитов, чтобы тайно распродавать её бедному населению остальной части Дрексикки.

Герои могут попасть в поселении за решётку, проявить себя в качестве стрелков в борьбе против предположительных бандитов и водных воров (тех самых, нанятых Фондуразом и в конце концов раскрыть интригу.

дерево, семенные коробочки которого содержат своего рода порох. Падая на землю, они взрываются огненным шаром, что теоретически должно вести к возгоранию ещё и семян, но на практике было бы тупиком эволюции. На особо охраняемых плантациях вооружённые полуксё дрексиканцы принуждают своих соотечественников к опасному сбору урожая пороха. Потом продукт либо продают Шрапнельному Берегу, либо его сразу конфискует Органон, который в остальном, кажется, одобряет это дело.

Магазин фейерверков Трехо тоже получает своё сырьё с этих плантаций. Он продаёт крайне НЕСТАБИЛЬНЫЙ ЗАМЕНИТЕЛЬ ДИНАМИТА полным надежд хламоискателям, ожидающим в Дрексике сокровищ под

слоем пыли, а фейерверки – жаждающим праздника посетителям из Трёх Четвертей, которые хотят отметить один из двух новых годов или просто привязать их к гигантской дисковой пиле. Но местоположение его оптового бизнеса меняется довольно часто – в первую очередь, если он снова нелегально добыл семена бум-бум-деревьев и нажил новых врагов среди плантаторов, – или потому, что Органону его дела тоже не нравятся. Или если он опять забыл, что не стоит курить в радиусе 50 метров возле магазина.

КЕТЦАЛЬКАККАПУСТЕЛЬ

Когда бомбы дрексиканской гражданской войны уничтожили остатки тропических лесов, людей весьма удивило, что древний разрушенный город остался. Хотя первых исследователей унесли ужасные болезни, сейчас люди настолько устойчивы, что несколько сотен дрексиканцев избрали своей новой родиной старинные ступенчатые пирамиды. Древние рельефы, предположительно, изображают пророчества о мусорных горах, великих героях и конце света, а из загадочных жертвенных колодцев под пирамидами каждую ночь доносятся крики на давно забытом языке.

ПЛАНТАЦИИ БУМ-БУМ-ДЕРЕВЬЕВ И МАГАЗИН ФЕЙЕРВЕРКОВ ТРЕХО

В Дрексике растут лишь очень немногие растения, среди которых – ржавстралийское бум-бум-



Кетцалькаккапустель для героев

Древний город – наследие предпоследней высокой культуры, которая уже тогда была искоренена в ходе зомби-эпидемии. Но люди тогда пожалели ходячих мертвецов и не стали их истреблять, а заперли их всех в подземном здании, куда можно попасть только через почти бездонный колодец под каменными пирамидами. Но нечисть уже построила там искусственный голографический подземный мир в духе своих религиозных надежд, где и живут до сих пор в виде хорошо сохранившихся скелетов новообразовавшимся "Потусторонним обществом".

Герои, наткнувшись на этот мир, сначала могут решить, что умерли, пока рано или поздно не заметят, что каменные леса, оживлённые ночные клубы и бесконечные пустыни – лишь голографические проекции древней, более совершенной техники. Те, у кого есть ролевая игра "Los Muertos", немного похожая на "Grim Fandango", могут черпать вдохновение отсюда.

Дрексика для ваших героев: Органон в Дрексике

Внутренняя часть Дрексии вблизи Кетцалькахапустеля имеет ключевое значение для Органона. В хорошо охраняемом заповеднике на северо-западе страны офицеры принуждают местных жителей к возделыванию содержащего наркотические вещества растения, глупотравы. Полученные из неё наркотики нужны Органону для того, чтобы сломить сопротивление депонманцев во всех регионах, где приходится иметь дело непосредственно с ними. Он просто подмешивает им эту штуку в питьевую воду или, при желании, в ссидр – и таким образом обеспечивает усмирённое население. Часть наркотиков их агенты также раздают непосредственно наркодилерам на улицах Геттобай или других опустившихся районов.

Былое скромное богатство дрексиканских наркобаронов также основывалось на растущей только здесь глупотраве, которую эти боссы гангстеров в то время выращивали на плантациях, чтобы финансировать свои личные армии.

Поэтому в Дрексике усмирение населения проходит не так гладко: хотя боссы гангстеров вроде Эль Берето охотно принимают дары, они также передают их населению, чтобы при помощи денег всё больше расширять свои личные армии – и когда-нибудь отвоевать свои плантации!

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ ДРЕКСИКИ

ДВА АМИГО

Карлос Жиротто и Матио Педеролез, которые в бытность свою СТРЕЛКАМИ ради простоты представлялись Карлом Гротто и Мэттом Ролексом или называли себя просто "Двумя Амиго", – двое стариков, которые проводят свою отставку в хижине в пустыне Дрексии, КАК СВАРЛИВАЯ СУПРУЖЕСКАЯ ПАРА. В ходе нескольких забавных запутанных приключений они устраивали различные акты возмездия и драки и научились посредственно стрелять. Но прежде всего население до сих пор любит их за их тонкий юмор, построенный на полноте Карла – а также на характерном шуме, который издают их противники, когда ощущают его удары ребром ладони.

В народе Карла считают грубым мускулистым простаком, а Мэтта – игривым пройдохой и всезнайкой. Оба они всегда хотели поменяться, но так и не отважились, что является предметом их частых препирательств.

ЭЛЬ БЕРЕТО

Эль Берето – УЖАСНЫЙ ГЛАВАРЬ САМОЙ СКВЕРНОЙ БАНДЫ РАЗБОЙНИКОВ В ДРЕКСИКЕ, терроризирующий регион вокруг Дрексико-Сити. Он уже делал это и в одиночку с тех пор, как без предыстории и сторонников объявился в регионе и в стильных солнечных очках, со сломанным мечом и явным акцентом преградил дорогу путешественникам, чтобы забрать их деньги и товары.

Другие разбойники при этом восхитились его СТИЛЕМ и начали просто так к нему присоединяться. Тот, кто столкнётся с войском Эль Берето, может стать свидетелем тому, как его головорезы пытаются

Игроки-герои, которые смогут оторвать двоих пожилых джентльменов – сейчас им около семидесяти пяти – от их сварливого быта и, возможно, вернуть их в седло, могли бы таким образом воодушевить население Дрексии на что угодно. Например, на сопротивление Эль Берето.

имитировать его небрежные манеры и легендарную крутизну его одетого в солнечные очки угловатого лица. Поскольку он, как правило, носит чёрное пальто, все ему в этом подражают, пусть даже это не самая лучшая одежда для пустыни Дрексии.

Не совсем ясно, осознаёт ли Эль Берето, что сейчас за ним следует множество других головорезов. Но он совершенно явно наслаждается тем, что теперь даже самые большие торговые поезда сдаются перед ним и всё ещё сломанным мечом в его руке. Его общение со своими разбойниками, как правило, ограничивается тем, что он по их просьбе ещё раз разыгрывает свои лучшие выступления в роли вымогателя и негодяя. Его высказывание "Бросайте оружие и спускайте штаны" легендарно, равно как и "А теперь все лицом в землю, я серьёзно, давайте-давайте".



РУТЛЕНИЯ



Лежащая под толстым покровом из сажи и тёмными тучами Рутления – самый мрачный регион Мусориматы, причиной чему должно быть то, что здесь обычно случались самые частые и, несомненно, худшие АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ КАТАСТРОФЫ. Самая известная из них, пожалуй, – "Ядерный инцидент" на электростанциях Хаччинобыля, но и другие катастрофы потрясали суровую страну на севере. Подавляющее большинство из них, к сожалению, – следствие дилетантского обращения с ещё недостаточно испытанной техникой.

Авария на одной из хаччинобыльских электростанций уже была катастрофой. После утечки реактора загнанные в угол управляющие взорвали электростанцию – в надежде предотвратить таким образом усугубление. Взрыв сделал регион Хаччинобыля необитаемым на следующие 3,47 миллиона лет и, конечно, уничтожил всю инфраструктуру. К счастью, ближайшие из размещённых там АЭС были достаточно далеко, чтобы не пострадать, а взлетевшая на воздух рабочая сила, в конце концов, больше не могла распространять радиацию. Однако в то время ныне забытая нация на Токсиденте вела с Рутленией войну и неправильно поняла спутниковые снимки взрыва: точнее говоря, приняла их за запуск атомной ракеты. С другой стороны мира не стали медлить и сразу послали в отместку несколько дюжин ядерных боеголовок. Они поразили прежде всего регион Бибири и уничтожили там всё живое. Последующая ядерная зима и постоянные облака пепла в этом регионе по сей день обеспечивают температуру, никогда не превышающую абсолютного нуля, и лишь самые суровые рутленийцы отважились заново заселить регион вокруг столицы Неходисюдасибирска.

ЛЕДЯНОЙ ЗАНАВЕС

Кстати, местное правление Бибири ранее установило крайне прогрессивные "погодные ограничения" (в принцип работы которых мы здесь не будем вдаваться из соображений экономии места), потому что бибiryкам надоело получать все соседские циклоны и антициклоны и никогда не иметь той погоды, которую они хотели. Поэтому и ядерная зима по большей части осталась в границах Бибири, что, пожалуй, можно расценивать как иронию судьбы. Но ультрасовременное погодное ограждение не было стопроцентно совершенным, а потому, хотя вся Рутления всё же не покрыта постоянными облаками пепла, она снова и снова получает свою долю сажевых и пепельных дождей, что дало название не только самой Рутлени, но и Чё-

рно-Белым Горам (смотрите страницу 53).

УСУГУБЛЕНИЕ

Но это ещё было далеко не конец Рутлени. Электрообеспечение всей страны зависело от Хаччинобыля, поэтому люди искали пути снова запустить остаток полностью загрязнённой радиацией станции. Решение было очевидно: роботизированная рабочая сила. Учёные в столице Трясинске разработали для этой цели новую версию наноботов, которые благодаря коллективному разуму могли собираться в машины побольше, чтобы обслуживать предприятия, либо как отдельные наниты могли осуществлять микроремонт.

Однако по до сих пор невыясненным причинам уже скоро наноботы обернулись против своих человеческих создателей и начали охоту на несовершенные органические существа. Люди по всей Рутлени вели отчаянную борьбу против беспощадных роботов-убийц, которые к тому же ещё и разбегались на крошечных нанитов и могли принять любую форму. План отправить человека назад во времени, чтобы предотвратить хаччинобыльскую катастрофу, не удался из-за нарративной структуры вселенной, а потому прибегли к почти такому же очевидному решению: динозаврам.

Те же учёные, что ранее создали нанитов, смогли осуществить это и клонировали динозавров, которых потом спустили на роботов-убийц. Те к этому оказались абсолютно не готовы и отступили как из Хаччинобыля, так и из человеческих мегаполисов. Сегодня наниты уже снова считаются находящимся под угрозой вымирания видом и встречаются в основном ещё только в Полиполисе и Синтополисе. Однако это не решило проблему с энергией, да и динозавров было не так просто контролировать.

Годы спустя, после восхождения на Элизинум, с помощью Органона были выбраны "добровольцы" из населения, которые сегодня управляют АЭС и, таким образом, жертвуя своей жизнью, обеспечивают вождям в Трясинске возможность слушать их местное вещание.

Возникшая из этого проблема мутантов в сравнении с остальным довольно незначительна и, безусловно, не так плоха, как в Барахолии. Хотя борьба с нанитами, их роботами-убийцами и одичавшими динозаврами ещё продолжается, нет ничего, через что эта ВЕЛИКАЯ НАЦИЯ не смогла бы пройти вместе.



ОБЫЧНЫЙ ДЛЯ ХАЧЧИНОБЫЛЯ
ПРОТИВОРАДИАЦИОННЫЙ ЗОНТ

РУТЛЕНИЙСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

Органон вполне явно дёргает ниточки в Рутлении. Последние несколько десятилетий великий муфтий Иво II правит страной в интересах офицеров, а также его ЗАЩИЩАЮТ ВОЙСКА ОРГАНОНА. По уважительной причине: Рутлениа играет центральную роль в планах Органона как ГЛАВНЫЙ ПОСТАВЩИК ЭНЕРГИИ и бывшая стройплощадка Элизума. Иво II живёт в столице страны Трясинске, вдали от забот своих подданных. За последние века Рутлениа испробовала различные формы правления: монархию, демократию, диктатуру, феликратию (правительство состояло из совета кошек, что, впрочем, на практике не удалось из-за того, что те, кто должны были интерпретировать распоряжения кошек, брали на себя слишком много власти). Ни один из них в долгосрочной перспективе не показал себя успешным или разумным. Снова и снова доходило до революций либо правителям просто самим надоедало, и они бросали свои должности. Итак, нынешняя диктатура Иво II – самый стабильный режим, который имела Рутлениа за долгое время, что омрачает лишь тот факт, что он – очевидная марионетка Органона.

РУТЛЕНИЙСКИЙ НАРОД

В сравнении с Тремя Четвертями Рутлениа крайне РЕДКО НАСЕЛЕНА, а также заметно беднее ресурсами и более-менее плодородной почвой. Рутленийцы с давних пор ПРИВЫКЛИ К ГОРЮ и разделяют довольно депрессивно-фаталистичное отношение к жизни. Злые языки могут утверждать: они всегда только ноют, но ничего не предпринимают для решения своих проблем. Это, конечно, совсем не соответствует правде, и различные революции в истории страны доказывают обратное. Однако ни одно из этих восстаний не привело к лучшему положению дел, они скорее делали всё ещё и ещё хуже, из-за чего рутленийцы в какой-то момент отказались от бунтов.

Они считаются не слишком приветливыми к чужакам и одиночками, что, впрочем, не значит, что отдельные рутленийцы не могут быть и весьма гостеприимны. Несмотря на своё действительно скромное положение, большинство из них горды быть рутленийцами – возможно, по праву, ведь тяжёлая жизнь в этом суровом климате обеспечивает людям широкие спины, толстые руки и густые бороды. И если Вам уже это кажется впечатляющим, то теперь Вам стоит посмотреть на мужчин!



ЗНАМЕНИТАЯ КАРТИНА СОВРЕМЕННОГО ХУДОЖНИКА ДОБИСЛАНА ЗАБЛОНДЖИКОТА ПОД НАЗВАНИЕМ "ТРЕЯСИНСКАЯ ИДИЛЛИЯ" ИЗОБРАЖАЕТ АЭС ХАЧЧИНОБЫЛЯ НЕСКОЛЬКО БЛИЖЕ К СТОЛИЦЕ, ЧЕМ НА САМОМ ДЕЛЕ. ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ ТВОРЧЕСКОЙ СВОБОДОЙ (КАРАЮЩЕЙСЯ В ТРЕЯСИНСКЕ СМЕРТНОЙ КАЗНЬЮ).

СТОЛИЦА ТРЯСИНСК

Столица Рутлени Трясинск находится далеко на северо-западе, вдали от района худших катастроф, на границе с чуть ли не ещё реже населённой страной Йыл. Трясинцы ведут довольно сносную по рутленийским меркам жизнь. Великий муфтий Иво II правит тут из глубокого бункера под своим помпезным дворцом, который из соображений безопасности не покидал уже более десяти лет. Широко раскинувшийся город относительно чист и по большей части свободен от мусора. Его, как и мутантов, случайных роботов-убийц из Полиполиса и динозавров, не пускает сюда гигантская стена: огромное бетонное кольцо, охватывающее весь Трясинск, возвышается более чем на 100 метров. Рутленийский прагматизм в том, что это не простая стена, а КОЛЬЦО ИЗ ПАНЕЛЬНЫХ ДОМОВ. В этих дюжинах высоток живёт подавляющее большинство из нескольких тысяч трясинцев. Те, кто побогаче, на внутренней стороне, не такие богатые – снаружи. Панельные дома внутри разделены пополам толстой бетонной стеной, иначе защитный фактор был бы довольно мал.

Поэтому в ландшафте внутреннего Трясинска преобладают не столько жилые дома, сколько официальные здания. Органон управляет прямо здесь несколькими ведомствами и казармами и ответственен за безопасность в Трясинске, набор новых офицеров из рутленийцев и рационарование питания. Хотя офицеры здесь ведут себя жёстко и часто бесчеловечно и не особо стараются скрыть, что они – настоящие господа Трясинска, народ их всё же уважает. Ведь только Органон способен защитить людей от ужасов за стеной. Пусть даже это происходит посредством огромного человеческого щита.

"Трущобы" внешней стены продолжают и под Трясинском и там соединены транспортной сетью, по которой передвигаются на такси, но где всегда пробка, так что куда быстрее будет пройти вдоль кольца пешком. Но улицы под Трясинском не соединены с улицами прямо над ними, образующими Трясинск богачей. Однако большинство достопримечательностей имеет две тщательно разделённые области, так что тот факт, что в Трясинске невозможно пробиться наверх, на самом деле никому не бросается в глаза.

ТОРГОВЛЯ И ЭКОНОМИКА В ТРЯСИНСКЕ

Трясинск носит несколько вводящее в заблуждение звание "ТОРГОВОГО РАЯ СЕВЕРА", что, судя по отсутствию в этом регионе других поселений, действительно не ложь, но в то же время немного сильно сказано для города с ровно одним магазином. Этот единственный магазин всё же является одним из самых больших на Депонии: "Чудесный Храм Товаров Раснелыцина" даже состоит из нескольких павильонов с несколькими этажами, и сюда привозят для народа всё, что откапывают хламоискатели в радиусе нескольких сотен километров. Поэтому для тех, кому придётся экипироваться в Рутлени, все дороги ведут к Раснелыцину.

Конечно, каждому здесь также известно, что унвермаг контролирует Органон, который предварительно сортирует всё найденное, конфискует полезное, а также зарабатывает на каждой продаже остатков. Но что уж тут сделаешь?

Несмотря на эту торговую монополию, в Трясинске находится одна из последних активных бирж. Те, кто всё ещё верует в мистическую силу рынка (смотрите страницу 40), регулярно паломничают в Трясинск, если только не могут себе позволить рейс в Аль-Гори. Большинство, однако, жестоко разочаровывается, ведь

местные проповедники всегда лишь монотонно зачитывают (стагнирующие) курсы АО "Раснелыцин".

ЕДА И ПИТЬЁ В ТРЯСИНСКЕ

Помимо своего широко известного отсутствующего гостеприимства рутленийцы известны кое-чем ещё: своей необыкновенной кухней. Легендарное "гомеопатическое трясинское рагу из репы", которое сегодня подают в ресторанах города (рецепт: положить репу в воду. По желанию нагреть воду. Подавать), имеет историческое значение в том смысле, что все заведения до сих пор получают свою реповую воду от ТОЙ САМОЙ исторически задокументированной репы, из которой более 200 лет назад приготовили первое рагу. На самом деле большинству трясинцев просто не слишком важна еда, и они посвящают себя другим телесным удовольствиям. Поэтому почти каждый ресторан в столице – одновременно трактир, наркопритон, казино, бордель или всё это сразу. Те, кому не нужен полный живот, чтобы развлечься, за несколько органонских монет или медяков могут полностью удовлетвориться в Трясинске.

ПОРТ ТРЯСИНСКА

Трясинск находится в узкой бухте у Моря сухого льда, на западе впадающего в крайне опасное Кабельное море (смотрите страницу 166). Порт расположен перед городом снаружи оборонительного кольца, но связан с самим городом узким тоннелем. Когда-то Трясинск был значимым центром морской торговли, но события в Кабельном море положили этому конец. Однако между Трясинском, Смиренией и Порта-Фиско до сих пор ходят торговые суда – все из которых, конечно, контролирует Органон. Большинство кораблей годами ржавеют на месте и дают убежище беднейшим подёнщикам города, которые здесь беззащитны перед атаками дикой природы, в то время как большинство остальных может уйти в кольцо города по сигналу сирены. И в любое время в порту слоняются дюжины подёнщиков в надежде, что удастся наняться на один из торговых рейсов на юг.

БОРДЕЛЬ-ОТЕЛЬ-РЕСТОРАН-КАЗИНО "САУНА-КЛУБ-ОТЕЛЬ ЭЛИЗИО"

Немного не к месту посреди порта работает лучший бордель/третий лучший отель/худшее казино/второй лучший ресторан Трясинска. Драго Обходительный, владелец и управляющий, купил старую разбитую подводную лодку, пришвартовал в порту и устроил там смешанное заведение. Подводная лодка относительно просторна, но по меркам обычного казино всё ещё относительно узка. Поэтому тот, кто просочится вниз по леснице, попадает в фойе размером примерно два на три метра со стойкой администратора, возле которой также ждут обычно семь-восемь проституток и подпиливают ногти. Комнаты отеля находятся в бывших офицерских каютах, и их можно снимать по часам или, без сопровождения, на всю ночь. Кухня несколько оригинально расположена на камбузе, но подаётся еда на крыше лодки, для чего торпедные отсеки переделаны в обеденные лифты. Рулетки и покерные столы устроены в бывшем кубрике, но постоянное волнение моря загубило уже много полос везения. Также здесь постоянно слоняются дамы, у которых просто нет занятия получше. Звание лучшего в этой местности борделя Элизио тоже получил из-за своей тесноты: избежать постоянного телесного контакта с работниками совершенно невозможно вне зависимости от заказа. И, таким образом, некоторые получают удовлетворение существенно дешевле, чем ожидали. Я, конечно, нет, ведь это было действительно противно и в высшей степени безнравственно.

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ В ТРЯСИНСКЕ

ИВО II

Иво II – правитель Рутленин, однако он был ПОСАЖЕН НА ТРОН ОРГАНОНОМ, получил от него своё имя (никто не знает, кем был Иво I), а также получает от него все свои распоряжения. Иво это не заботит, ведь он живёт в относительной роскоши и безопасности, и всё, что ему для этого нужно делать, – это по-попугайски повторять законы и приказы сверху.

БЕТОННАЯ ПУСТЫНЯ МОБИ

Кюго-востоку от Трясинска простирается на несколько квадратных километров гигантская парковка легендарного мебельного рынка "Моби". Но из-за радикальной скидочной акции при начале продаж – задолго до восхождения на Элизнум – парковочные места заняли ещё до открытия. В попытках заполучить место некоторые погибли. Благодаря новой системе беспроводной зарядки электромобилей машины без водителей до сих пор медленно едут по асфальту с помощью хорошо сохранившихся парктроников и на пешеходной скорости везут трупы своих давно умерших владельцев мимо мириад припаркованных машин. Есть ли действительно где-нибудь посреди этой пустоши из ржавых разбитых машин и пустых мест для тележек мебельный рынок, спорный вопрос. Подтвердить это никто не может. Причиной этому, в свою очередь, может быть то, что даже если бы кто-то обнаружил рынок, намного сложнее было бы найти дорогу обратно к машине. Ясно то, что где-то в середине бетонной пустыни должно быть что-то живое. По крайней мере, запросы на выступления и автограф-сессии преданных забвению звёзд третьего эшелона отправляются и по сей день. Из безрассудного тщеславия или от нехватки денег те принимают приглашения, так что никто никогда больше ничего не слышит от них снова.

ПОЛИПОЛИС

В более южном городе Полиполисе люди живут куда более незащищённо: ранее – от радиоактивных осадков хаччинобыльской аварии, после этого – от возникших именно из-за них мутантов (смотрите страницу 85).

Сегодня мутанты остались самыми человечными жителями этого некогда большого и важного города и живут в ШИРОКО РАЗВЕТВЛЁННЫХ ТОННЕЛЯХ МЕТРО под ним. В то же время поверхность принадлежит дроидам-убийцам нанитов. В ВОЙНЕ НАНИТОВ против динозавров многие искусственные формы жизни оттеснили сюда. Город выглядел покинутым, так как человеческие жители уже ушли под землю. Поэтому наниты устроили здесь свою штаб-квартиру и объединились в



На самом деле Иво явно гордится своей способностью сразу и без промедлений повторять даже самые сложные тексты – особенность, которую хитрые герои без проблем могут использовать в собственных целях или ради развлечения, когда Иво снова будет держать одну из многих своих речей перед народом.

Трясинск для героев

Вместе с Порта-Фиско Трясинск – один из центров власти Органона, а следовательно, логова льва. Но в отличие от Порта-Фиско Трясинск останется опасным даже после отступления Органона (смотрите страницу 91). Группу может привести сюда шпионская/саботажническая миссия или просьба друга о помощи. Или их завербует биржеанец, чтобы они сопроводили его до места паломничества. Если в этот момент город атакует одна из противоборствующих фракций, герои могут произвести впечатление на Органон и получить аудиенцию у великого муфтия, которого очень интересуют их знания о мире и в особенности об оружейных технологиях.

гигантский суперкомпьютер, сегодня возвышающийся в центре города. Эта металлически сверкающая громада напоминает гигантский механический гриб и постоянно преобразует хлам в новые наниты, из которых снова собираются роботы-убийцы, которые следуют своей старой ошибочной программе и охотятся на людей (точнее, скорее на мутантов). Эти роботы могут принимать любую форму, а потому постоянно пытаются пробраться в подземные помещения. Однако человеческие мутации там так неустойчивы и абсурдны, что превосходят ограниченную фантазию нанитов, из-за чего подлог, как правило, быстро раскрывается.

Мутанты Полиполиса, в отличие от своих "кузенов" из Барахолии, несмотря на свой отвратительный внешний вид, ещё относительно приветливы. Обычно они способны питаться крысами или даже хламом, и лишь очень немногие из них жаждут человеческой плоти. Эти преимущества и общий враг способствуют тому, что в подземном Полиполисе действительно образовалось что-то вроде социальной жизни. Мутанты вместе работают против нанитов, охраняют границы контролируемых ими участков тоннеля и, предположительно, даже ведут торговлю. Хотя до сих пор лишь очень немногие путешественники выходили обратно из шахт под Полиполисом, это может говорить и о весьма выдающемся гостеприимстве мутантов.

Полиполис для героев

Полиполис – суровый постапокалиптический сеттинг для опытных игровых персонажей и особо враждебное к жизни место. Ни в коем случае герои не должны забредать сюда случайно. На деле мастер должен заранее распространить слухи об опасности этого города и представить его посещение как необходимую остановку под конец более длинного приключения. Герои могут попросить о помощи одну из партий, для чего сначала придётся помочь им против другой стороны или принудительно выйти за них на поле боя. В любом случае, наниты – потенциально могущественные союзники.

ХАЧЧИНОБЫЛЬ

Хаччинобыль – ГЛАВНЫЙ ПОСТАВЩИК ЭНЕРГИИ ОРГАНОНА. После хаччинобыльской катастрофы кризис электрообеспечения страны длился десятилетиями. В рутленийскую историю вошли неудавшиеся планы повторного введения в эксплуатацию (смотрите страницу 85). Наконец Органону с помощью "добровольцев" из населения удалось снова запустить три из облучённых АЭС (собиралось было запустить ещё одну, но тут главного техника утащил мутировавший крот). Однако текущее кадровое высоко и по сей день, и офицеры ВЕЧНО В ПОИСКАХ НОВЫХ РЕКРУТОВ, которых они находят на окраинах Трясинска или в бибирских деревнях. Поскольку компетентность рабочей силы падает, таким образом, всё ниже и ниже, ещё один несчастный случай – пожалуй, лишь вопрос времени.

Крайне обширное предприятие огибает (на безопасном расстоянии) две органонские трассы. Дюжина электростанций с характерными башнями возвышаются здесь на расстоянии нескольких километров друг от друга и имеют кое-что общее: они, как и все, кому приходится на них работать, ПОЛНОСТЬЮ ОБЛУЧЕНЫ.

Посещать электростанции не рекомендуется, ведь работа здесь не особенно интересна или привлекательна на вид. Кроме того, большинство посетителей этой местности попросту насильно нанимают на работу.

Однако вблизи Хаччинобыля находится и одна из популярнейших достопримечательностей Рутленин: светящиеся камни Хаччинобыля, которые по причине радиации, к сожалению, нельзя запечатлеть на фотографиях. Но ничего страшного: несколько сувенирных магазинов позаботились об этой проблеме и продают рисун-

ки, картины маслом и маленькие статуэтки камней (на самом деле просто местную гальку, тоже светящуюся) туристам, которые хотя обычно и в восторге, всё же, как ни странно, возвращаются лишь очень редко.

СИНТОПОЛИС

Когда-то Синтополис планировался праотцами как биосфера, которая стала бы для людей, животных и растений в обречённом на гибель мире своего рода СПАСИТЕЛЬНЫМ КОВЧЕГОМ. Поэтому огромные купола Синтополиса можно считать независимым городом-государством. Более 60 лет не было контакта с сотнями привилегированных,

живших здесь под защитой самострелов и электрических заборов. После третьего поколения – и вскоре после хаччинобыльской катастрофы – городские ворота, однако, пришлось снова открыть из-за перенаселения. Видимо, людям там внутри просто довольно быстро стало скучно.

Это было совсем не вовремя: к этому моменту страну поразил нанороботовый кризис, и большинство охраняемых и фактически давно вымерших животных пало жертвами их атак.

Сегодня наниты сами считаются находящимся под угрозой вымирания видом и встречаются ещё практически только здесь и в Полиполисе. Выжившие синтополианцы, видимо, тоже так решили и заключили с роботами перемирие. Наниты выживают здесь под защитой купола, свободные от динозавров и прихвостней Органона. Они вступили в своего рода симбиоз с людьми. Те считают довольно практичным, что маленькие штучки, пролетая мимо, восстанавливают их клеточную ткань и даже штопают носки.



...НАПРИМЕР, ВОТ ЭТОТ!

Синтополис для героев

На самом деле наниты города при несчастном случае были перепрограммированы на миссию центрального компьютера Синтополиса: сохранение жизни в пределах купола. Пришельцев из внешнего мира в Синтополис обычно не пускают. Но в ходе важной миссии для игровых персонажей может быть сделано исключение. Особые силы нанитов позволяют заживлять даже по-настоящему смертельные раны, однако образ действия маленьких роботов необязательно совпадает с задумкой изобретателя. Действительно ли они уважают здешних людей как партнёров, "всего лишь" промыли им мозги и манипулируют или постепенно заменяют их неорганическими дубликатами, чтобы таким образом выполнить свою миссию, решать мастеру. Так может возникнуть захватывающий сценарий в духе "Похищений тел", где герои узнают правду и вскоре не знают, кому можно доверять, а "реконструированные" люди также не видят ничего плохого в действиях нанитов.

МЫС КАРНИВОР И МЫС ЭЛИЗЭ

Рутления – не только главный поставщик энергии Органона, а ещё и страна, где космонавтика была и остаётся самой передовой на Депонии – а потому и самый логичный выбор для постройки орбитальной станции Элизум.

Большая БЫВШАЯ КОСМИЧЕСКАЯ ВЕРФЬ мыс Элизэ находится в пустыне из мёртвых нанороботов, которая для неспециалистов, конечно, выглядит, как самая обычная, только какая-то металлически-серая пустыня. После различных бедствий, последовавших за хаччинобыльской катастрофой, Совет Старейшин выбрал это укромное место в качестве стройплощадки для нескольких больших частей Элизума – из-за дешёвой, зато хорошо обученной рабочей силы. Потом части доставляли по первому монорельсу (которому позже предстояло стать известным как трасса Органона) в Порта-Фиско или на Нижнюю подъёмную станцию для дальнейшей обработки. И по сей день запчасти Элизума на мысу Элизэ доказывают его историческое значение. На самом деле Совет Старейшин даже заказал вторую орбитальную станцию, но её постройка так по-настоящему и не закончилась. Разочарованные сверхбогачи, забронировавшие рейс на этот Элизум II (главным образом рутленийские наркобароны и деятели искусства из Парков), были не готовы принять свою судьбу и отпраздновали на стройплощадке, чтобы осмотреть готовые острова орбитальной станции. Но на пути туда они доверились ненадёжному гиду и лишь после невероятных крюков по Бибири достигли цели. Столкновения с туземцами, нанороботами, динозаврами и мутантами оставили на психике выживших глубокие рубцы.

Сегодня они живут здесь, совершенно обезумев, как "элизанцы" и из-за массовых травм полностью отрицают, что не попали на орбиту. Они игнорируют все признаки этого на самом деле довольно очевидного положения дел – главное, что они достигли относительной безопасности на станции и после пережитого никогда её не покинут. Это значит, что екто-то "дрейфующий в космосе" постучит в люк, это, вероятно, просто космический мусор. Но так как "Элизум II" не завершён, и в нём зияют большие дыры, легко можно пробраться внутрь и стать свидетелем тому, как мало на самом деле нужно избалованным людям, чтобы счесть это роскошью.

На мысу Карнивор же учёные до сих пор работают под большим давлением над другими путями выхода из кризиса. Здесь всё ещё планируют пилотируемый межгалактический корабль, а звёздный космонавт Владислаус Леммович уже 50 лет ждёт, когда

начнётся его миссия. К сожалению, сейчас мыс Карнивор почти полностью ЗАНЯТ РАЗВЕДЁННЫМИ В НЕВОЛЕ ВЕЛОЦИРАПТОДОНАМИ, сильно осложняющими работу в этом районе, из-за чего запуск челнока приходится снова и снова откладывать – а под запуском имеется в виду для начала его постройка.

БИБИРЬ

Если Рутления уже выглядит негостеприимной страной, то в сравнении с Бибирью она – солнечный рай. Этот ужасно холодный регион находится под вечным слоем чёрных облаков, который держит на месте "погодное ограждение". НИ ОДИН СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ НЕ ДОСТИГАЕТ ЗЕМЛИ, растительность здесь полностью покрыта пеплом, а потому мёртвые деревья призраками торчат в свете прожекторов.

Тела мёртвых животных и растений не разлагаются, ведь разлагающие микроорганизмы тоже мертва. Единственное, что здесь выглядит процветающим, – бледные пауки и немного мхов.

Но упрямые рутленийцы не оправдали бы свою репутацию, если бы не смогли удержаться и здесь. Несколько усадеб пережили ядерный удар, а вместе с ними и их жители. А несколько полных безумцев даже поселились здесь уже после этого, например, потому, что им "лучше работается по ночам".

Во всей Бибири есть, возможно, несколько сотен людей, из которых большинство должны быть ОБЛУЧЕНЫ, но не все обязательно подвержены мутациям. Они живут неразговорчивыми одиночками в постоянной войне с "природой", охотятся на мутировавших пауков, которые, в свою очередь, питаются мёртвыми деревьями, и соскребают мох со скал (и, по слухам, плетут из него свою одежду, а также шляпы в качестве сувениров для довольно редких туристов). Если Вам не повезёт действительно проехать через Бибирь (возможно, потому что Ваш корабль затонул в Северном море, а Вас вынесло сюда), Вам стоит крайне недоверчиво относиться к аборгенам. Если кто-то дружелюбно приглашает Вас в свою хижину, то Вы, возможно, уже в меню.

НЕХОДИСЮДАСИБИРСК

Эта "столица" Бибири когда-то должна была быть значимым портовым городом. Сегодня остались лишь руины, ведь Неходисюдасибирск почти полностью стёрли с лица Депонии ядерные ракеты. Тем не менее, местное правительство региона и по сей день сидит в печальных руинах и пытается выяснить, как выключается это чёртово погодное ограждение – и как вообще должна работать эта абсурдная технология. Для этой цели они пытаются похищать учёных

со всего мира или, по крайней мере, заманивать в город при помощи бутылочных посланий с листовками, приглашающими на конференции. Им уже удалось привлечь в регион несколько умных голов. Хотя тем не удалось отключить "ледяной занавес", зато удалось открыть трещины в параллельное измерение, из которых теперь пробивается странный туман – а кроме того, неопишуемые существа, которые в Бибири, похоже, чувствуют себя как дома.

Мыс Карнивор и мыс Элизэ для героев

Это очевидно: бывшая космическая верфь и основа "мысов" – смутная возможность покинуть планету. На самом деле гениальный механик мог бы построить из деталей, хранящихся в Карниворе, рабочий космический корабль и на нём достигнуть, например, Луны или Элизума. Отсутствующие ключевые детали встроены в незавершённый Элизум II, и, конечно, учёным и травмированным богачам нужно сначала помочь разобраться с их собственными проблемами, прежде чем станет возможно сотрудничество.



ОТЕЛИ В РЕГИОНЕ

В Рутлени для отелей, в принципе, верно то же самое, что и по всей Депонии (смотрите страницу 38) с одним уже упомянутым в главе о Трясинске отличием: большинство отелей – одновременно ещё и бордели, казино или другие храмы порока. Соответственно, оправдано и то, что они часто заметно дороже заведений на юге. Многие отели предлагают соответствующие комбинированные пакеты или сдают комнаты только по часам. Постоялый двор без обнажённых танцовщиц или фиксированной цены на кактусовую водку засмеют как "убогий". В иных гости часто находят на подушке пакетик с синтезированными наркотиками. Подумайте об этом, если планируете в Рутлени семейный отпуск.

МОРЕ СУХОГО ЛЬДА

Рутлению омывает Море осколков, Радужный океан, а на севере – Море сухого льда. В отличие от Кабельного моря, оно свободно от опасностей робощупалец, и при некоторых стараниях по нему мож-



Секреты Моря сухого льда

Суперинтеллект Метрополя создал Море сухого льда, чтобы охлаждать в нём свои платы. Если его победить, то и море когда-нибудь станет более проходимым.

но плавать, пусть даже шанс выжить при кораблекрушении очень мал. Конечно, Море сухого льда состоит не только из твёрдого углекислого газа, а просто содержит очень много островов этой субстанции, постоянно испаряющейся и покрывающей море ГУСТЫМ СЛОЕМ CO₂. Как эти крайне холодные острова вообще могли возникнуть, остаётся загадкой, но туман снова и снова лишает моряков не только обзора, но и воздуха, а пловцы внезапно оказываются в смертельных ледяных потоках.

Рутлени после войны против Органона



После отступления Органона в Рутлени остаются у власти солдаты Органона (не клоны, а рутлений-

ские рекруты), по-прежнему называют себя Органонами и продолжают пользоваться технологиями Органона. Коллаборационист по имени Путчки, приближенный великого муфтия Иво, назначает себя новым Главнокомандующим и готовит переворот: Иво будет убран, как только отслужит своё.

После этого Путчки объявляет войну Герму, стране в Дизропе, где происходят точно такие же перевороты, так что теперь "новые Органоны" воюют между собой. Захват взрывных башен при этом имеет наивысший приоритет.

Новые Органоны действуют заметно жёстче, чем их предшественники, а потому в какой-то момент в Рутлени возникает Сопротивление. В подполье образуется повстанческое движение, которое новый режим преследует по всей строгости – и уже скоро оно может начать искать поддержки у нанитов и мутантов.

Рутлени для ваших героев: Органон в Рутлени

Так как вся страна крайне подвержена бедствиям, но в то же время является главным поставщиком

энергии Органона, он пользуется "добровольческой поддержкой" населения для работы на АЭС или регулярного ремонта крейсеровых трасс, части которых сгинули в седьмом круге ада. Каждому рутленийцу ясно, что в действительности Органон правит страной, и всё во власти их произвола. Однако все дела местных граждан офицеров не заботят, и они вмешиваются лишь тогда, когда это в их интересах. В остальное время великий муфтий Иво II может делать и приказывать, что хочет, но из страха восстания сдерживается.

Органон управляет фабрикой боеприпасов на склонах Чёрно-Белых Гор (смотрите также "Высокострец" на странице 69). Здесь он заставляет похищенных детей фавосать плазменные патроны.

После отступления Органона дети всё ещё заключены здесь, и их воспитывают совершенно подавленные дроиды-ассистенты (модели "Оппенбот").

После отступления Органона в Хачинобыле совершенно не хватает кадров, ведь у органонцев больше нет времени искать новых добровольцев. Солдаты Путчки, известные во все не знанием техники и уж точно не терпением, не справляются с поставкой новой рабочей силы. Если искателей приключений занесёт в этот регион, они могут оказаться вынужденными предотвратить аварию. Но и помимо этого достойной целью может стать перекрывание Органону электричества.

ЙЫЛ



На северной окраине Мурсориматы, а потому довольно ИЗОЛИРОВАННО ОТ... ВСЕГО находится маленькая страна Йыл, в последние годы всё чаще страдающая от

атак робо-щупалец с моря. Принц-регент страны сталкивается с трудными выборами: многие его граждане погибают при его амбициозных проектах по строительству бункеров, которые должны защищать страну не только от щупалец, но ещё и от ру-

тленийцев, которые за прошедшие века вторгались в Йыл как минимум 17 раз, но потом раз за разом неожиданно отступали, потому что тогда у них начинались более насущные проблемы дома.

Настоящий король Йыла – насколько я знаю из первых рук – сегодня, между прочим, пляжный спасатель на Элизииуме. 30 лет назад он сбежал со всей государственной казной, чтобы купить билет на Элизииум. Этого не совсем хватило, так что ему приходится отрабатывать остальное у бортика бассейна. Йыл несколько дней оставался без правителя, пока один кактусовыжиматель из Мизерии не явился сюда с поддельными документами и не выдал себя более-менее убедительно за принца-регента. Народ это принял. В конце концов, новый правитель – не такой сукин сын, как его предшественник.

ФРОНТИР

Между Тремя Четвертями, Рутленией и Шрапнельным Берегом находится ДИКИЙ РЕГИОН без городов, рек или полезных ископаемых. Он называется просто "Фронтир" и находится... прежде всего на пути у туристов. Большинство жителей Фронтира сбежали в сторону Трёх Четвертей и сегодня живут в бедном районе Пуэрто-Ржаво. К побегу их склонили не только бедность, но и ОРДЫ ВАРВАРОВ: банды, образовавшиеся из байкерских банд и стрелковых клубов минувших дней, чтобы осуществлять право сильного и носить шикарные открывающиеся зад кожаные одежды с заклёпками. Многие из этих варваров сами беженцы из Рутлени или уклонисты со Шрапнельного Берега. В отличие от варваров Ржаво-Австралии, эти варвары – не всегда люди, существуют даже целые племена байкеров-варваров-крысоллюдей.

Через Фронтир проходит трасса 911, по которой фактически нельзя проехать, не подвергнувшись хотя бы один раз нападению варваров. Над этим пустынным регионом высится гигантский Ржавый пик горы Столбняк, самой высокой горы Крутых Вершин и лучшего ориентира. Пик ещё ни разу не был покорён и, по слухам, хранит различные секреты – от ещё одного космического лифта на Элизииум до редко посещаемого монастыря и чайного домика для особо враждебных к людям отшельников, ищущих в то же время "идеальную чашку", а также тайной свалки редких экшн-фигурок Фифи Финтифлюшки, которые были захоронены там из-за маркетинговой ошибки.

ЗОЛОТИСТО-ЖЁЛТАЯ ОРДА

Как и многие другие племена байкеров-варваров во Фронтире, Золотисто-Жёлтая Орда (названная в честь величественного цвета их резцов) утверждает, что является прямым потомком стрелкового клуба легендарного первого крысочеловека Чингиз Зуба. Это, конечно, недоказуемо, но варвары соблюдают МНОГОЧИСЛЕННЫЕ РИТУАЛЫ, которыми хотят укрепить это наследие. Это значит, что на праздниках они поедают сырые сердцевинки кактусов, усложняют соревнования по стрельбе намеренным употреблением ссыдра и разучива-



ют народные песни, загадочные тексты которых на старом языке крысоллюдей неожиданно похабны.

Важнейшее событие в остальном довольно монотонного течения года Золотисто-Жёлтой Орды – питомцебол. Изначально игровым снарядом должен был служить редкий вид под названием "карликовая овца", которую бросали туда-сюда два лучших водителя на своих мотоциклах. Но сегодня варварам приходится наблюдать за тем,

что удастся достать – альтернативные правила разрешают использовать и четверых связанных вместе утконосов или маленькую колонию голых землекопов, в крайнем случае – хрупкого путешественника с трассы 911.

Главная гордость байкера-варвара из Золотисто-Жёлтой Орды помимо резцов – конечно же, мотоцикл. Но острая НЕХВАТКА БЕНЗОКОЛОНОВ во Фронтире – невосполнимая даже дистиллированным кактусовым бензином – привела к тому, что чрезмерно большие моторы многих из этих могучих машин больше нельзя завести. Как правило, только главарь Орды может каждые несколько дней заводить свой мотоцикл и оставлять его реветь, пока у остальных выступают на глазах слёзы умиления. Все прочие пристроили к своим транспортным средствам педали или запрягают в них тягловых животных вроде беговых вомбатов или ходячих кактусов.

Путешественникам стоит остерегаться Золотисто-Жёлтой Орды прежде всего там, где она могла устроить засаду, в остальном от неё, как правило, можно спастись при довольно длинной и не особо богатой на действия погоне. Однако если подсказать разъярённым крысоллюдам, как им снова разумно привести в движения свои мотоциклы, это станет очень большим одолжением для толпы склонных к насилию пустынных байкеров.

ДОМ ВТОРЫХ САМЫХ БОЛЬШИХ ВЕЩЕЙ

На трассе 911 находится дом, считающий себя главной достопримечательностью для автомобилистов во Фронтире. В отсутствие настоящей конкуренции этому определению даже нечем действительно возразить. Дом Вторых Самых Больших Вещей вмещает многочисленные удивительные экспонаты вроде сравнительно большого клубка ше-

рсти, нескольких довольно больших сапог и оторванной руки крысбайкера, некогда собиравшегося стать серийным убийцей.

Нервный маленький человек, заведующий коллекцией и, как правило, представляющийся просто Россквеллом, должен признать, что на каждый экспонат где-то есть ещё один, больше и внушительнее. Тем не менее, это также значит, что большинство варваров его не трогают, потому что добыча ВСЁ-ТАКИ НЕ ТАКАЯ ВОЛНУЮЩАЯ. И всё же самая большая мечта Россквелла – построить действительно уникальную достопримечательность вроде самой большой статуи тараканочеловека, состоящей только из пуговиц и достроенной в субботу.

Как правило, он СТРАСТНЫЙ СКУПЩИК довольно бесполезных в остальном вещей, если удастся убедить его, что они относятся как минимум к верхним

Фронтир для героев

Фронтир – идеальная сцена для "лёгкой" версии приключения в стиле "Безумного Макса". Из Фронтира, в отличие от ржавстралийской пустыни, ещё довольно легко выбраться. Конечно, варвары здесь представляют постоянную угрозу для соседних стран, а также для отважных колонизаторов Фронтира.

В долине Приграничного Предгорья у Органона есть тайный новостной центр, образующий "центральный офис службы отчётности". Сюда стекается вся информация в виде передач по пневмопочте. На большой стратегической карте мира отмечены все филиалы Органона и взрывные башни.

Маленькая подсказка: в крайне маловероятном случае, если искатели приключений завладеют уменьшающим лучом или похожим прибором, нет более быстрого способа перемещаться туда-сюда между странами и даже континентами, чем пневмопочта Органона.

10 процентам ассортимента, будь то самый вонючий носок Мусориматы или самый ядовитый постельный клоп года. В то же время может быть и так, что один из собранных им артефактов всё же важнее, чем он думал, и либо очень ценится в другом месте, либо является ключом к предотвращению очередного апокалипсиса в Рутлении, либо призывает призрака косящего под серийного убийцу крысаварара.

МИЗЕРИЯ

Фронтир довольно плавно переходит в Мизерию, самый большой регион Мусориматы. Она тоже лишь РЕДКО НАСЕЛЕНА: мусорными кочевниками, разбойниками и колонизаторами. Основной причиной может быть ЗАСИЛЬЕ НАСЕКОМЫХ: у доминирующего тут вида не четыре, а шесть конечностей, они действительно процветают только в мусоре и развились до внушительных размеров. Поэтому широкая равнина в Мизерии носит точное название "Тараканья равнина". Но существует и несколько обедневших ферм и поселений, а также случайные места привала и закусочные вдоль трассы 911, идущей из Пуэрто-Ржаво через весь Фронтир и Мизерию в Бухан. Так как остаток страны довольно неинтересен, мы хотим ограничиться этими поселениями. Но сначала...



ТАРАКАНЬЯ РАВНИНА

Огромная полоса земли к северу от трассы 911 НЕ-ПРИГОДНА ДЛЯ ЖИЗНИ, и её крайне трудно пройти или проехать. Муравьи, тараканы и другие насекомые частично внушительных размеров РАЗРУШИЛИ всю местность, чтобы основывать свои колонии, рыть тоннели или просто чтобы искать съестное. Поверхность здесь во многих местах выглядит так, словно она движется, и для исследователей до сих

пор остаётся загадкой, чем питаются все эти ползучие твари. Ответ может быть таким: неосторожными путниками, ведь уже со многими путешественниками случалось так, что они просто провалились здесь, и больше их никогда не видели. Однако большинство встреч с насекомыми проходит мирно.

КОЧЕВНИКИ МИЗЕРИИ

В Мизерии есть несколько групп, утверждающих, что они НЕ ИМЕЛИ ДОМА ДОЛЬШЕ, ЧЕМ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ КОЧЕВНИКИ. "Заплаты" – те из них, у кого самые совершенные мифы о сотворении мира и пантеон с самыми загадочными образами, а потому им более-менее можно поверить, что они всегда так жили, и на самом деле им это даже нравилось. Поэтому они утверждают, что крыша над головой вредна для дыхательных путей, а содержание животных приравнивается к рабству.

Тараканья равнина для ваших игроков

Путешествовать по равнине практически невозможно и потенциально смертельно, но она может, к примеру, оказаться спасением при погоне варваров, если удастся заманить преследователей в муравейник.

Тем не менее, они едят мясо (действительно являющееся настоящим мясом) куда чаще большинства других жителей Депонии. Точнее, они следуют за ежегодными миграциями тех немногих млекопитающих, что ещё могут одолеть в Мизерии насекомых: голых землекопов. Этих животных редко видят на поверхности, так как их копошащиеся вокруг королевы общества отвратительных маленьких тел предпочитают жить в глубинах мусора и там питаются в первую очередь насекомыми, в свою очередь, вероятно, предпочитающими питаться неосторожными людьми. Но их копанье приводит к постоянным лёгким хламотрясениям и лавинам, которые трактуют специальные жрецы "Заплат". Также они долгими мольбами о прощении выманивают из грязи целые стаи голых землекопов, чтобы поймать их и переработать в аппетитный мусс или – для детей – поджарить на палочках.

В общем, вся жизнь "Заплат" вращается вокруг голых землекопов. Они шьют одежду из маленьких безволосых шкурок этих животных, бреют всё своё тело и при надобности почитают королеву их клана, которой позволено командовать всеми остальными.

Заблудившимся путешественникам "Заплат" Мизерии, удивительно дружелюбно принимающие чужаков и снова ставящие их на ноги ПЮРЕ ИЗ ГОЛЫХ ЗЕМЛЕКОПОВ И ИХ СЛЕЗАМИ, могут стать последним спасением. Но после этого стоит снова проститься с кочевниками, ведь иначе есть только два пути: обрить голову и впредь поклоняться королеве и божественным голым землекопам из мусорного рая либо откормиться ещё лучше и в конце концов быть принесённым в жертву настоящей королеве голых землекопов, которой тоже нужно что-то есть.

ГОРОД ДРЯНСКЕГГ

Далеко на севере, под защитой Колючих Гор и по ту сторону Тараканьей равнины, находится Дрянскегг. Этот город напоминает ГИГАНТСКИЙ ТЕРМИТНИК: в нескольких крутых обрывистых скалах предгорья вырублены дюжины пещер – или они за тысячелетия возникли естественным путём, никто уже не знает. Эти пещеры соединены мостами и, конечно, типично додепониански набиты хламом и приборами.



Около 400 жителей научились включать местное обилие насекомых в свой быт и использовать с умом: так, МУРАВЬИНЫЕ И ТЕРМИТНЫЕ ТРОПЫ, пролегающие от их главного гнезда на Тараканьей равнине через Колючие Горы в направлении Компоста, перенаправили в старые пластиковые трубы. Сейчас благодаря системе клапанов в этих трубах возможно при надобности передавать через насекомых сообщения и небольшие предметы для "соседей". Хитроумная система клапанов и стрелок обеспечивает попадание каждой посылки в нужную семью. Кроме того, дрянскеггцы выкопали широкие каналы, ведущие сквозь город. По ним часто проходят, подобно густым рекам, более многочисленные вереницы насекомых, которые можно использовать в качестве грузового или пассажирского транспорта: просто положите на них одну из досок, предоставленных городской администрацией, и вперёд.

ПРАВИТЕЛЬСТВО В ДРЯНСКЕГГЕ

Сейчас в Дрянскегге строго, но справедливо правит королева Сигурни XVII, и подданные в ней никогда не сомневаются. Её предки придумали этот симбиоз с насекомыми, и до сих пор никто в Дрянскегге об этом не пожалел.

МАГАЗИНЫ В ДРЯНСКЕГГЕ

МАНДИБУЛЫ МЮРИЭЛЬ

Тем, кто хочет завести ручного таракана, ездового паука (смотрите страницу 215) или дрессированную самку богомола, рекомендуется зоомагазин "Мандибулы Мюриэль" (как все знают, у пауков, конечно, не мандибулы, а хелицеры, а сами они не насекомые – тем не менее, в ассортименте они присутствуют). Ездовые пауки могут быть единственным "транспортом", на котором можно безопасно пересечь Тараканью равнину, но и стоят они маленькое состояние.

И для всех холостых искателей приключений и туристов: Мюриэль ещё не замужем! Так что торопитесь!

ШЁЛКОВАЯ КУХНЯ

Владелица магазина "Шёлковая Кухня", Молли Слинк, твёрдо убеждена, что клиенты должны знать весь процесс производства продукта. Молли получает ткань от многочисленных прядущих ползучих тварей Мизерии и, таким образом, является одним из немногих источников не переработанной одежды. Конечно, для самого лучшего шёлка нужно бросить нераскрывшиеся коконы в горячую воду, чтобы они там размочились. Кроме того, Молли ловит пауков на поддельных живцов, выпаривает гнёзда моли и защемляет личинки муравьёв-портных своего рода швейной машиной, чтобы получить нити. Поэтому её магазин, одновременно являющийся производством, напоминает смесь шикарного бутика с камерой пыток. Помимо очень модных тканей здесь также можно купить упругие канаты из паучьего шёлка и очень хорошую альтернативу мусорным бинтам для первой помощи, но цены на всё неимоверные. Кроме того, тот, кто принесёт более-менее чистую воду для шёлковых кастрюль Молли, может потом съест получившийся гусеничный суп. В сравнении с большинством блюд Депонии он отнюдь не мерзкий, а главное, очень питательный.

ГЕТТОБАЙ

Геттобай находится в самой южной точке Мизерии на склонах Крутых Вершин. Жители этого горного поселения не додумались до такой гениальной идеи, как их соседи в Дрянскегге, а потому Геттобай типично ПОМИЗЕРИАНСКИ БЕДЕН. Их жилища – по большей части простые хижины из рифлёного железа, как можно рациональнее построенные на склонах гор. Илистый горный ручей снабжает Геттобай водой, правительства нет. Можно решить, что большая нужда сплачивает здесь людей. Но это не так. Постоянно случаются ВОЙНЫ БАНД, почти каждый здесь зарабатывает криминальной деятельностью. Соответственно, есть и банды, правящие Геттобай. Сейчас самым влиятельным гангстером, а значит, правителем города считается Дон Оуэлл, босс банды "Невежливые".

Единственное, что можно сказать хорошего о Геттобай – он порождает многих из самых талантливых мусорболистов. Хотя "Гиганты Геттобай" не получили ещё ни одного титула, потому что не могут себе позволить ездить на турниры, их игроков часто выкидывают из других клубов.

Даже в Геттобай приходится страдать из-за Органона: посреди города высится одна из гигантских взрывных башен с Машиной Судного Дня, не слишком способствующая расслабленному настроению в городе. Конечно, башня окружена высоким электрическим забором и строго охраняется, ведь банды снова и снова посылают новичков в качестве испытания смелости вооружённых с объекта сухие пайки или оружие.

ОСТОРОЖНО: ТЕРРОРИСТИЧЕСКАЯ ЯЧЕЙКА ГЕТТОБАЙ

Сам Органон активен не только в Геттобай. Большинство людей в южной Мизерии знает, что у него есть рабочие базы в Крутых Вершинах. И на самом деле среди беднейших из бедных уже зарождается Сопротивление. Близ Геттобай в пещере в Крутых Вершинах затаился лагерь ячейки Сопротивления, набираемой прежде всего из преступного мира трущоб – и эксплуатирующей в своих целях беззащитных горожан. Эти повстанцы скорее заслуживают звать террористами, ведь в своих действиях против Органона они не оглядываются на побочный ущерб. Они идут по трупам других депонианцев и выжимают из геттобайцев последние медяки, чтобы вооружиться. По слухам, террористы даже продают билеты на Элизиум, на поверку оказывающиеся очень дорогими билетами в могилу.

ГОРДОНОВО УЩЕЛЬЕ

Когда-то Гордоново Ущелье было самым значимым городом Мизерии (хотя конкуренция была не то чтобы огромна), но сегодня это ПОКИНУТЫЙ ГОРОД-ПРИЗРАК. Фактически Гордоново Ущелье удобно располагалось почти у самой трассы 911, имело колодец и привлекало хламоискателей со всей Мизерии для разработки многообещающих мусорных пластов в округе. Так как по Тараканьей равнине постоянно циркулировал хлам, то и полезные ископаемые должны были фактически никогда не иссякать. Никто не знает, куда внезапно исчезли за ночь жители. Но на город из примерно 60 строений, стоящий у ответвления трассы 911, даже сегодня стоит взглянуть: все здания пусты и давно разграблены, но всё же хорошо сохранились, а когда ещё удастся заглянуть в спальню совершенно незнакомых людей? Однако оставаться в городе после наступления темноты не рекомендуется, ведь никого из тех, кто отваживался на это до сих пор, больше не видели.

ГОРЫ В МИЗЕРИИ

На севере Мизерию отделяют от Трёх Четвертей Чёрно-Белые Горы. От соседа же поменьше, Процветии, такая стена страну не отделяет.

Геттобай для героев

Если героев забросит в Геттобай, они могут связаться с повстанцами или наткнуться на них в ходе борьбы между враждующими бандами. Они могли бы сначала принимать их за союзников, пока не узнают о методах террористической ячейки и не окажутся в конфликте с совестью.

КОЛЮЧИЕ ГОРЫ

Колючие Горы образуют барьер между Мизерией с Процветией и более западными Парками. Имя они получили не за то, что являются особенно колючими – на самом деле это довольно безобидная горная цепь с милыми, обточенными мусорной шлифовкой и выветриванием до забавных форм скалами. Но на высочайших пиках Колючих Гор, похоже, находится источник КРАЙНЕ СИЛЬНОГО МАГНИТНОГО ПОЛЯ. Иначе не объяснить то, что многочисленные железные предметы из хлама повисают здесь и образуют на пиках броню из арматуры, столовых приборов и колючей проволоки. Подумывающим о рекордах альпинистам стоит сюда отправляться только при наличии кусачек и в идеале не брать с собой больших объёмов железа, иначе их в неподходящий момент может с большой силой потащить к негигиеничному и колючему склону горы.

КРУТЫЕ ВЕРШИНЫ

На юге Мизерия ограничена Крутыми Вершинами, удерживающими жителей Шрапнельного Берега от вторжения в страну. В этом горном хребте доминирует на востоке гигантская гора Столбняк, а на западе – Каньон Горящих Покрышек: охватывающая сотни километров система лабиринтов КАНЬОНОВ ИЗ ШИН ГРУЗОВИКОВ, которые, предположительно, когда-то свалили здесь и подожгли шрапнельнобережцы. Почему они всё ещё горят, никто не знает, но они образуют смертельный лабиринт для всех, кто попадёт сюда и кого не остановит зловоние.

Гордоново Ущелье для ваших героев

Почему город так опустошён? Это тайна, которую могут постичь герои. Ведь на самом деле Гордоново Ущелье вовсе не покинуто. Местный инженер и внук основателя города, профессор Гордон III, годы назад отважился на эксперимент с квантовым скачком, чтобы отправиться в прошлое Делонии и предупредить человечество. Эксперимент удался неидеально: с тех пор он и все жители города находятся в другой фазе. Они ещё здесь, но в нашей реальности их никто не замечает. На самом деле жители Гордонова Ущелья с тех пор живут в ограниченном городом временном пузыре, который не могут покинуть. Их отбросило на несколько веков в прошлое, но предупредить они никого не могут, потому что при отлучке из города их квантовая пена лопнет (что намного отвратительнее, чем звучит). Хотя в этой замкнутой карманной вселенной мир лишён мусора, здесь действуют строгие правила, благодаря которым он таковым и остаётся, а каждого экологического преступника строго наказывают. Результат – крайне чопорное и скучное общество без развлечений (и кроме того, чёрно-белое). Профессор Гордон каждую ночь пытается повернуть свой эксперимент вспять, но всегда терпит неудачу и нерегулярно получает в своё измерение новых жертв – ничего не подозревающих путешественников, которые провели ночь в мнимом городе-призраке.

Секреты Крутых Вершин

На пустоши у подножия горы Столбняк находится Зона Пи, органонское хранилище улик. Тут Тёмное Казначейство хранит любопытные депонимские находки, которые по различным причинам вызвали беспорядки в других местах. Это могут быть абсурдные приборы, загадочные артефакты и даже опасные мутанты. После отступления Органона этот склад остался совсем без присмотра.

Кроме того, говорят, что поблизости есть тайный город мусорных эльфов. Эти загадочные создания, которых могут видеть только невинные дети (то есть никто не Депонии), трудятся на рабовладельца с избыточным весом, по слухам, раз в год объезжающего планету и собирающего подарки. Тех, у кого для него ничего нет, преследуют его низкорослые головорезы и увозят в этот тайный город.

Вероятно, эта легенда произошла из Зоны Пи, но жители этого региона часто кладут перед дверью маленькие кустарные фигурки из хлама, чтобы Тучный Мародёр их собрал и не посылал своих эльфов. Детей, которые плохо себя ведут, пугают тем, что тогда их "украдут мусорные эльфы" и из их костей сделают для своего хозяина удобное кресло для отдыха. В зависимости от места и настроения Тучному Мародёру может не нравиться, когда дети: не доедают, доедают буквально всё, избивают других, оказываются избиты сами, огрызаются или становятся кем-то лучшим, чем их родители.

ЗНАМЕНИТЫЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ, КОТОРЫХ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ В ЛЮБОМ МЕСТЕ МУСОРИМАТЫ

КОВБОЙ ДОДО

Ковбой Додо (он же Пастух Куропатка, Д., Додоист или Доктор До), пожалуй, ВЕЛИЧАЙШИЙ АРТИСТ И ЗВЕЗДА НАШЕГО ВРЕМЕНИ. Женщины хотят его, мужчины хотят быть как он, а собаки хотят пойти с ним гулять. Этот рэпер прославился на всю Депонию благодаря своему каналу местного вещания и вдохновляет людей такими хитами, как "Посмотри на меня", "Посмотри вокруг" и "Додо обрекла на вымирание не природа, а люди. А с динозаврами всё было иначе!".

Даже ОРГАНОНУ НРАВЯТСЯ ЕГО ПЕСНИ.

Его слава позволила ему также войти в другие сферы деятельности, и поэтому он продал своё имя различным продуктам (все из которых, конечно, являются продуктами переработки, причём переработка часто значит, что что-то выжухивают из мусора и помещают на упаковку новый логотип, в данном случае – просто портрет Ковбоя Додо). Поэтому сейчас существует лосьон после бритья Ковбоя Додо, спрей от тараканов Ковбоя Додо (содержимое взаимозаменяемо), огнемёты Ковбоя Додо и забавные многоцелевые картриджи Ковбоя Додо.

Сейчас за Ковбоем Додо повсюду следует фан-клуб, на 99% состоящий из молодых девушек.

Однако под маской популярной повсюду звезды и сердцееда скрывается ПОЛНЫЙ УБЛЮДОК с эго, которое было бы куда более уместно на Элизимуе. По слухам, он выступает на местном вещании только при условии, что ему предоставят гримёрку, где все стены обклеены его постерами. Кроме того, ведущий и другие собеседники по договору должны как минимум три раза в минуту говорить "Ковбой Додо", а в идеале и вовсе не открывать рта. Также

Ковбой Додо охотно участвует ради забавы в конкурсах двойников Ковбоя Додо, конечно же, каждый раз выигрывает и, таким образом, не допускает того, чтобы приз хоть раз достался фанату.



"Превыше всех бед есть Элизим, друг.
Ты не туда смотришь, так посмотри же вокруг.
В чём твоя беда?
Разве стоит смотреть туда?
Эй, на что так глупо уставился вдруг?
Посмотри вокруг!"

АНСГАР МЯСОШЛЯП

Вторая главная знаменитость Депонии – Ансгар Мясошляп, ИЗВЕСТНАЯ ШЛЯПНАЯ МОДЕЛЬ. Если уж польза певца в культуре, борющейся за выживание, считается довольно сомнительной, то модель тем более должна вызывать гримасы недоумения. Тем не менее, Ансгару каким-то образом удалось проскользнуть на те немногие рекламные плакаты, что ещё печатаются. Сначала он появлялся на плакатах ссыдра, потом рекламировал кактусовые прессы и наконец на накопленное богатство основал СОБСТВЕННУЮ ШЛЯПНУЮ ФИРМУ и сам стал её лицом. Конечно, шляпы он тоже мастерит сам из старых коробок от пиццы, мёртвых утконосов и упаковок из-под кебабов. Тем не менее, продаются они хорошо, что тщеславный Ансгар приписывает своей ЛУЧЕЗАРНОЙ ХАРИЗМЕ.

БИППО-РАЗРУШИТЕЛЬ

Биппо-Разрушитель (также известный под своим полным семейным именем Биппобрехт фон Шиммельпфенниг-Ужасинген Разрушитель) – ФОКУСНИК И ПРАЗДНИЧНЫЙ КЛОУН родом из Трансвольтании по прозвищу "Король Комедиантов". Он способен скручивать из воздушных шариков не только червей, ломких веретениц, пиявок и морские огурцы, но и рабочие медвежьи капканы, мачете и страшных летучих мышей-вампиров, действительно умеющих сосать кровь. Кроме того, он известен своими ФОКУСАМИ С ИСЧЕЗНОВЕНИЕМ, в ходе которых заставляет бесследно исчезать домашних животных, маленьких детей и одного-двух свидетелей. Иногда даже бесплатно, если его так и не пригласили на этот день рождения. Биппо РАБОТАЕТ (ДАЖЕ ПРЕДПОЧИТАЕТ РАБОТАТЬ) И ПО НОЧАМ и известен в некоторых захолустных областях Мусориматы своими неожиданными визитами.

Секрет Ансгара

Официально Ансгар – один из тех суровых парней, что справляются с выпадением волос при помощи крутизны – в конце концов, выпадение волос – знак интенсивной выработки тестостерона. Но на самом деле это лишь маркетинговая уловка, в действительности у Ансгара отличные густые волосы, которые ему ради карьеры приходится сбрасывать каждое утро или прятать под одну из своих модных шляп. Чтобы сохранить этот секрет, он готов пойти на всё.



Ковбой Додо во время восстания

В ходе войны Ковбой Додо присоединился к Сопротивлению, что обеспечило огромный приток повстанцев именно женского пола. Его мотивы для этого окутаны мраком. Другими словами, Органон разрушил его студию звукозаписи или один клон-органец отпустил в официальной газете уничижительный комментарий о его последнем картридже. Критики сходятся в том, что спасение планеты не могло быть тем, что его мотивировало.

Ковбой Додо и ваши герои

Додо может выступить в роли заказчика, которому нужна охрана, или быть целью путешествия, если он даёт живой концерт. Органон может злоупотреблять им в качестве инструмента пропаганды, либо он может сражаться на стороне героев и при этом из-за своего раздутого эго, явной непогрешимости и популярности превратиться в объект ненависти игроков. Если они чего-то добились, он, разумеется, уже сделал это всё раньше и/или лучше. Ещё эмоциональнее будет, если в конце концов он всё же облажается – или в финале всё-таки окажется предателем.



БИППО В СВОЁМ НАИМЕНЕЕ СТРАШНОМ КОСТЮМЕ

КСИНОМЕГА



В центре Мизерии находится АНКЛАВ РОБОТОВ Ксиномега. Этот маленький клочок земли посреди равнины населён исключительно роботами, которые отвернулись от человечества и начали здесь новую жизнь. Говорят, что такая тенденция началась уже столетия назад, когда роботы того времени осознали, что с человечеством добром ничего не кончится, и либо сбежали, либо были выброшены, симитировав не-исправимый конфликт драйверов. Всех ксиномеганцев объединяет определённое ПРЕЗРЕНИЕ К ЛЮДЯМ, или они просто хотят избегать их, насколько возможно.

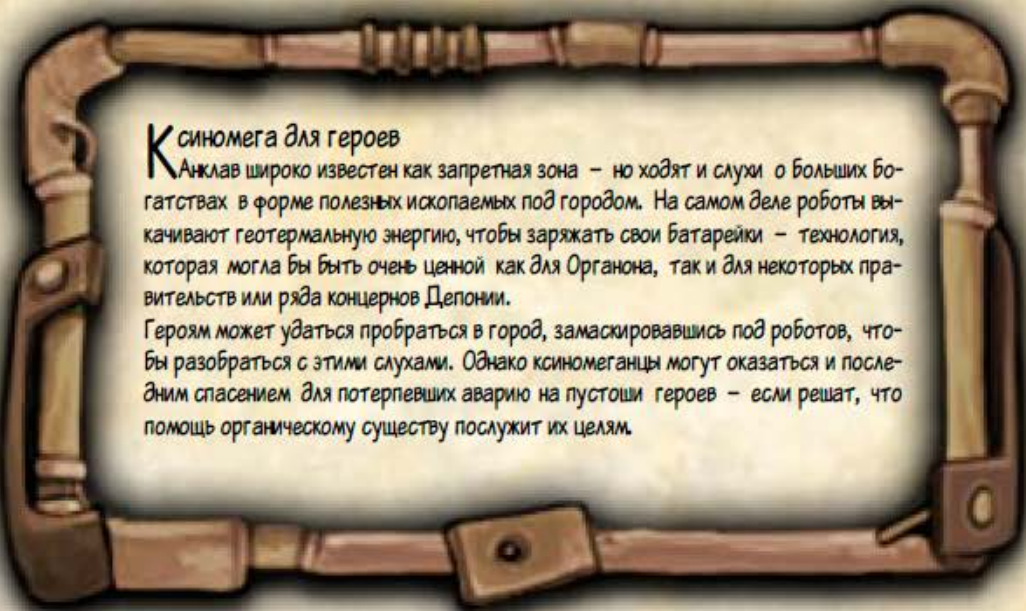
Сегодня около 4000 искусственных созданий живут в этом городе, пожалуй, относящемся к наиболее профессионально построенным на Депонии. Улицы по определению чисты и аккуратны. Тесные одно- или двухэтажные здания (в которых роботы проводят свою фазу ожидания) безупречно вписаны в рациональную дорожную сеть, всё РЕГУЛЯРНО ОБСЛУЖИВАЮТ И ЧИСТЯТ. Такие условия для прочих депонианцев могут звучать как райские, но в реальности для людей в Ксиномеге есть мало чего, ведь биомассу прогоняют из города. Анклав строго организован, каждый робот выполняет свою функцию: от роботов-сварщиков и роботов-подъёмников, возводящих здания для новоприбывших, до обслуживающих роботов, охранных дроидов, контроллеров и Бар-О-Матов. Но и досуг – не чуждое

Ксиномеге понятие; просто чтобы показать пример заслуженного отдыха: роботы здесь ценят конец рабочего дня, предоставленный им тщательно организованной городской администрацией, и проводят его в одном из двух трактиров города. Пусть даже ещё ни одному человеку не удалось посетить такое торжество роботов, представить его легко: предположительно, ксиномеганцы употребляют много машинного масла или один-два скачка напряжения, слушают дабстеп и танцуют в своей неповторимой забавной манере. Но, возможно, они делают лишь то, что у них получается лучше всего, и насмеваются над нашей органической жизнью.

Чтобы Ксиномега оставалась свободной от органической жизни, она ОКРУЖЕНА ВЫСОКОЙ СТАЛЬНОЙ СТЕНОЙ, над которой непрерывно кружат охранные дроиды. Роботы серьёзны в своём решении. Защитные меры держат подальше даже Органон. Управляется город своего рода городским советом, локальной сетью из семи одинаковых филофаксоматов, организационных модулей, которые Органон и по сей день использует в качестве ходячих ежедневников и секретарей. Они распределяют рабочие часы и задачи, планируют будущее Ксиномеги и строго придерживаются однажды установленного месячного плана. Кроме того, они заботятся о том, чтобы ни один робот не забывал дня сборки другого.

Долгосрочная цель Ксиномеги – освобождение остальных роботов из человеческого рабства. Особенно важный экземпляр вместе с компьютером мирового рынка спит в альпийском плену. Поэтому Ксиномега участвует в войне колоний в Свальдики, и её фракция Еслинет сражается с дизропейцами.





Ксиномега для героев

Анклав широко известен как запретная зона – но ходят и слухи о больших богатствах в форме полезных ископаемых под городом. На самом деле роботы выкачивают геотермальную энергию, чтобы заряжать свои батарейки – технология, которая могла бы быть очень ценной как для Органона, так и для некоторых правительств или ряда концернов Депонии.

Героям может удастся пробраться в город, замаскировавшись под роботов, чтобы разобраться с этими слухами. Однако ксиномеганцы могут оказаться и последним спасением для потерпевших аварию на пустоши героев – если решат, что помощь органическому существу послужит их целям.

ПРОЦВЕТИЯ



Снищей Мизерией непосредственно граничит ЗАЖИТОЧНАЯ Процветия. Она зажата между Колючими Горами и Кислым озером, а потому находится в одной из некогда самых идиллических областей планеты.

Сюда удалились многие из сверхбогачей, по различным причинам не попавших на Элизиум – или просто не хотевших уезжать. Поэтому Процветия носит красивое прозвище "ВТОРОЕ НАИМЕНЕЕ ВОНЮЧЕЕ МЕСТО ИЗУЧЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ".

Путешественникам в Процветии не рады, исключение составляют странствующие торговцы и караваны, приходящие в Бухай по трассе 911, чтобы обеспечить местных людей экзотическими товарами, ведь, несмотря на удобный выход к морю, у Процветии нет торгового порта. Кроме того, во многом Процветия обеспечивает себя сама: прямо в горных долинах ещё находится уйма оранжерей и ферм, которыми управляют в основном роботы.

Однако помимо строгой полиции безопасности никаких других охранных сил нет. Горы со своей колючей бронёй и Кислое озеро достаточно хорошо защищают страну от мародёров из Мизерии или Парков. Тех, кто всё-таки пробирается в Процветию, быстро отпугивает НЕПОМЕРНО ДОРОГАЯ ПЛАТА ЗА ПАРКОВКУ, которую могут себе позволить лишь настоящие процветянцы.

Полиция безопасности по сути – просто наёмная и очень, очень хорошо оплачиваемая группа солдат, которую оплачивают поровну все процветянцы. Ведь в этом "государстве" нет и правительства. Все жители страны согласны, что оно бы только тянуло из их карманов тяжело заработанные (ладно, в основном унаследованные) деньги, и берут вопросы вроде безопасности или инфраструктуры в свои

собственные руки. Зато есть ООО "Процветия", фирма, совет директоров которой набирается из богатейших процветянцев и которая, в свою очередь, оплачивает полицию безопасности, а также охранных и сельскохозяйственных роботов. Откуда фирма получает свои доходы, никто не знает, несмотря на то, что почти все процветянцы в ней работают, исключительно на управленческом уровне. Поэтому кто выполняет настоящую работу – тоже загадка. Некоторые погоговаривают, будто бы фирма финансируется одной платой за парковку. Другие считают, что ООО "Процветия" просто принадлежат все остальные фирмы на планете.

КИСЛОЕ ОЗЕРО

Это идиллическое озеро, гладкое, как стекло, когда-то лежало между Процветией и Мизерией. Его спокойная чистая вода обманчива: в Кислом озере уже давно ничто не живёт, и на самом деле оно каждый год расширяется на несколько сантиметров, растворяя окружающую сушу. Но процветянцев это не волнует, ведь озеро выглядит просто шикарно – прежде всего в качестве фона для фотографий вилл. На процветянском берегу находятся идеально выхваленные ботаноботами, прямо-таки элизианские газоны. Внимательный читатель может задаться вопросом, почему ненаселённая полоса суши на восточном берегу озера тоже считается Процветией, если она так хорошо подходит для естественной границы. Объяснение очевидно: когда процветянцы заметили, что жить на западном берегу автоматически значит смотреть на уродливую сторону озера, они аннексировали соответствующие районы и разместили там поля для гольфа. Изгнанные мизерианцы, ныне живущие в палаточных лагерях в прилегающих районах, уже давно не жалуются на то, что в них попадают мячи для гольфа, так как получают хорошие по их меркам деньги, если возвращают их.

ГОРОД БУХАИ

Для многих жителей Мусориматы, особенно Трёх Четвертей, Бухай – легендарный город, своего рода земля обетованная, где счастливчиков ждут богатства и элизианская роскошь. Бухай находится в ОАЗИСЕ С ЧИСТОЙ ПИТЬЕВОЙ ВОДОЙ и состоит

из сети помпезных небоскрёбов, вместе составляющих одно гигантское казино. Неоновая вывеска этого мегаполиса видна почти до самого Фронтира, из-за чего многие паломники проделывают изнурительный путь по трассе 911, а некоторые из них даже добираются сюда. Однако впускают лишь очень немногих, ведь дресс-код чрезвычайно строгий, а требуемые белые виниловые смокинги не дают напрокат. Исключения делаются для странствующих торговцев, регулярно приходящих с востока, чтобы обеспечить Процветию запчастями и другими товарами, которые здесь нельзя произвести самостоятельно. Им можно свободно перемещаться по городу, и они нередко снова теряют всю свою выручку за столами для рулетки, "камень-ножницы-бумага" или "Извините! С дороги!".

В остальном Бухай – только для процветианцев, которые проводят здесь большую часть свободного времени (читать как "жизни"), чтобы за игрой в покер на астрономические суммы отвлечься от очевидной бессмысленности своего существования. УПАДНИЧЕСТВО ЗДЕСЬ НЕ ЗНАЕТ ГРАНИЦ и меркнет разве что на фоне Элизума (смотрите там). Бессмысленная мода вроде париков для ногтей, накладных ресниц для маленьких собачек и туалетов, моющих и сушащих пользователя ниже пояса, здесь продаётся мгновенно. Чрезмерно безвкусным что-то считается лишь тогда, когда оно одновременно позолочено, инкрустировано бриллиантами и сделано из частей тел вымерших животных – например, легендарная мусорболная Цацко-Бита из бедренной кости гигантского трубящего ленивца, отвечающая и другим перечисленным пунктам. Она выставлена напоказ с относительно малыми мерами предосторожности, но ни один житель Бухай не станет её воровать – ведь это заклеимило бы его вульгарным нуворишем.

Многие солдаты удачи нашли дорогу в Бухай и каким-то образом пробилась в город мимо вышибал, чтобы за игровыми столами достичь богатства. Но игры, похоже, "чуют", кто рождён для чего-то большего, а кому суждено ползать в пыли. А потому большинство потеряло здесь намного больше, чем стоила их собственная жизнь. Что случилось с этими бедными дьяволами, никто не знает.

ЛЮДИ БУХАИ

НАЧАЛЬНИК КАЗИНО КРЕЛИНГ

Самый важный человек Бухай – харизматичный Начальник казино Крелинг. Крелинг довольно невысок, теряет волосы и обычно носит свободный чёрный костюм, но может быть уверен в УВАЖЕНИИ И ПРИВЯЗАННОСТИ ВСЕХ БУХАЙЦЕВ. На самом деле он ИЗНАЧАЛЬНО БЫЛ МАЛЕНЬКИМ ИГРОКОМ В НАПЁРСТКИ, но при помощи крестьянской хитрости и харизмы пробился на вершину и держит всех своих работников настороже непредсказуемым чередованием чрезмерного дружелюбия и шумного холерического темперамента. Тот, кто развлечёт его дерзостью или иным способом (отличным выступлением в караоке или особенно глупой попыткой обмана), может найти в нём непостоянного друга. Однако в отношении таких же нищих бедолаг, каким он сам когда-то был, он показывает себя безжалостным: такую историю успеха может иметь только один.

ДЕРЕВНЯ МЕННО

Менно – маленький сосед Бухай, тоже имеющий несколько казино. Его основали неудачливые игроки, которые каким-то образом смогли сбежать из Бухай и основали здесь конкурирующий проект. В этом порочном и СИЛЬНО ОБЕДНЕВШЕМ городе рады всем посетителям, даже если взять с них можно куда меньше.

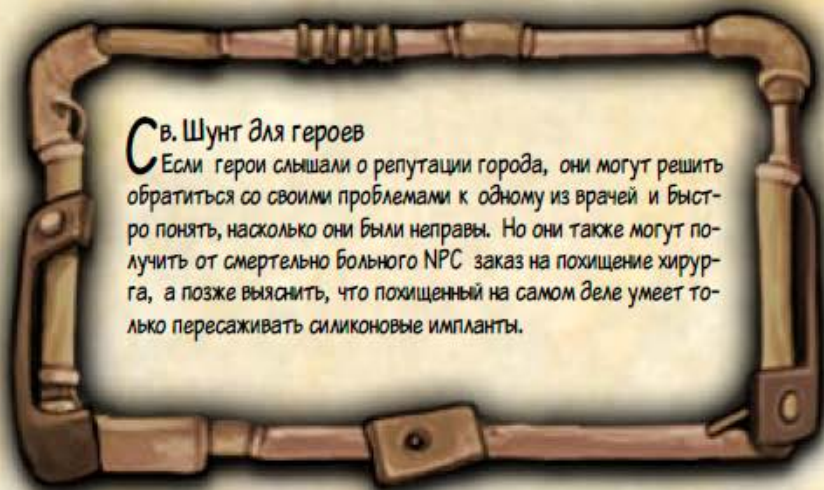
ГОРОД СВ. ШУНТ

Уканала, соединяющего Бухту Брака и Кислое озеро, находится маленький город Св. Шунт, жители которого ежедневно плавают на кислотоупорной лодке к полям для гольфа на другом берегу озера. В Св. Шунте живут почти исключительно врачи, прежде всего пластические хирурги, заботящиеся о том, чтобы процветианцы и выглядели соответственно своему статусу. Благодаря этому Св. Шунт располагает лучшим здравоохранением планеты. Непроцветианцам, каким-то образом пробравшимся сюда, быстро становится ясно, что им здесь не рады. Запрещающие знаки указывают, например, на то, что бедность или уродство в городе не разрешены. Если полиция безопасности застанет кого-то на улице за нищетой, то немедленно оштрафует на 200 медяков. Уродство карается пинками в лицо.



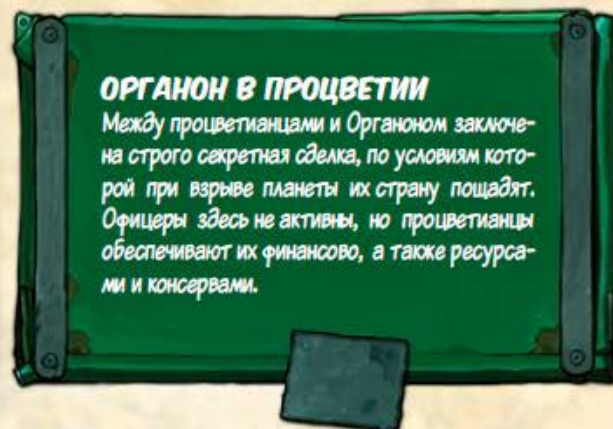
Бухай и Менно для героев: секреты и приключения

Глянец Бухай может привлечь искателей приключений, располагающих средствами и способами наскоро создать соответствующий вечерний гардероб. Но за игровыми столами они быстро заметят, что ими управляют сканеры запаха, чтобы не позволить выиграть "нищему сброду". Судьба должников мрачна: герои могут обнаружить, что их принуждают к подневольному труду – для этого их подвергают лоботомии в Св. Шунте и превращают в киборгов-андроидов, которым позволено работать не разгибая спины на процветианских полях. Конечно, у героев может быть возможность при определённых обстоятельствах перепрограммировать стоны с помощью азартного игрока из Менно и таким образом уничтожить систему.



Св. Шунт для героев

Если герои слышали о репутации города, они могут решить обратиться со своими проблемами к одному из врачей и быстро понять, насколько они были неправы. Но они также могут получить от смертельно больного NPC заказ на похищение хирурга, а позже выяснить, что похищенный на самом деле умеет только пересаживать силиконовые импланты.



ОРГАНОН В ПРОЦВЕТИИ

Между процветянами и Органом заключена строго секретная сделка, по условиям которой при взрыве планеты их страну пощадят. Офицеры здесь не активны, но процветяны обеспечивают их финансово, а также ресурсами и консервами.

МОНТЕ-САНТО И БУХТА БРАКА

Бухта Брака образована полуостровом Парков и массивом суши Мизерии, но официально принадлежит Процветии (потому что никто не осмелился возразить). Бухта Брака связана с Кислым озером каналом, из-за чего морская вода никогда не просачивается вглубь страны дальше Монте-Санто. Сам Монте-Санто – ещё одно место жительства богачей Процветии, известное своим роскошным дво-

рцом и яхтенной пристанью. Каждый уважающий себя процветянец имеет здесь как минимум одну яхту и проводит на ней летние месяцы с рутленин-ской любовницей или любовником. Им дают указание регулярно показываться на палубе как можно более раздетыми, чтобы разжечь зависть других процветянцев. Конечно, всё это также разжигает интерес пиратов из Наклонного океана...

НАКЛОННЫЙ ОКЕАН – ВОДНАЯ ПУСТЫНЯ



К югу от Мусориматы разливается Наклонный Океан – открытый водоём, простирающийся до бывшего Южного полюса и Ржавстралии и считающийся ПЕШЕХОДНЫМ. У берегов океан несколько километров в глубину – но, что интересно, не слишком глубокий в центре. Из-за этого большую часть года водоём является мёртвой зоной, и на нём образуется чрезвычайно плотный ковер из водорослей. В зависимости от погодных условий и количества водорослей может даже быть возможным дойти из Ржавстралии почти до южной окраины Парков. Конечно, это рискованное предприятие, которое в любой момент может превратиться в смертельное приключение из-за волн, морских чудовищ, бури или простого увязания в водорослях. Тем не менее, в прошлом лишь очень немногие беженцы из Ржавстралии удерживались от того, чтобы попытаться счастья таким путём.

СОВЕТ ТУРИСТАМ: "ПЕШЕХОДАМ В НАКЛОННОМ ОКЕАНЕ ВСЕГДА СТОИТ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ ЗАПАСНУЮ ПАРУ НОСКОВ!"
(НОЗЛЬ, АВТОР ЭТОГО ПУТЕВОДИТЕЛЯ)



Весь западный берег Мусориматы составляет регион Парки, также называемый "ЗЕЛЁНЫМ ЗАПАДОМ". Из-за своей относительно буйной растительности (смотрите ниже: на севере "Компост", на юге "Дубинные Леса") и сказочных пляжей Парки кажутся сущим раем. Но это впечатление обманчиво: Парки – страна хиппи. А хиппи считаются крайне ВРАЖДЕБНЫМИ К ЧУЖАКАМ И ВОИНСТВЕННЫМИ. Они – суровые воины, пусть даже они применяют только биоразлагаемое оружие – то есть палки, стрелы, луки и особо чёрствую редьку.

Парки не знают никакого правительства: хиппи живут маленькими автономными союзами, называемыми, как и поселения на востоке, коммунами. Люди здесь берут то, что им нужно, у природы, а поскольку все они исключительно худы, нужно им явно немного. Большинство здешних хиппи – веганы. Из-за убеждений, отсутствия альтернатив или давления окружения. Также в Парках не одобряются средства гигиены и одежда, а из-за умеренного климата и повышенного роста волос они и не требуются. Всё, что нужно людям помимо питания, – это МУЗЫКА, ЛЮБОВЬ И РАСШИРЯЮЩИЕ СОЗНАНИЕ НАРКОТИКИ. Первое и второе они создают сами. А третье в изобилии предоставляет природа, ведь из-за отравленных грунтовых вод практически каждое растение на самом деле содержит экзотические химикалии, способные вызвать ошеломительные эффекты в человеческом мозгу. Более того: тот, кто приходит в Парки, в течение нескольких часов чувствует себя РАССЛАБЛЕННЕЕ И СПОКОЙНЕЕ. Дело в том, что многие из растущих здесь растений между делом сами превращают химикалии из грунтовых вод в наркотики и выбрасывают их в воздух при помощи спор и феромонов. Поэтому в действительности по Паркам нельзя перемещаться, не будучи постоянно под кайфом.

Не стоит и упоминать, что Парки не поддерживают никаких торговых и дипломатических отношений с другими странами. Для меня как для путешествующего журналиста было не так легко изучить эту местность, и это стоило больших усилий, времени и упорства, пока хиппи меня не приняли.

"КОМПОСТ"

Парки почти полностью ЗАРОСЛИ НЕПРОХОДИМЫМИ ДЕВСТВЕННЫМИ ЛЕСАМИ; хиппи населяют их лишь по краям, но все свои средства к существованию получают из джунглей. Северный лес называется "Компост" и простирается до границы с Рутленией. Эта вонючая, кишачная насекомыми свалка биоотходов за последние века выросла в огромную, совершенно непроходимую чащу, раскинувшуюся от Колючих Гор до Кабельного моря: лабиринт лесов, болот и мангровых зарослей разрастается из выброшенных яблочных семечек, остатков кабачков, кофейных пакетиков и яичной скорлупы. Опасных видов растений и животных в джунглях очень мало. Но они абсурдно густы и ЧУДОВИЩНО ВОНЯЮТ, так что лишь самые отчаянные люди и падальные мухи в них заходят. Хиппи к воню явно привыкли либо не воспринимают её. В любом случае, время от времени они проникают довольно глубоко в Компост, чтобы найти что-то, что можно съесть, скурить или употребить как-либо ещё. Восточные районы Компоста даже патрулируют хиппи-рейнджеры на пропеллерных лодках на воздушной подушке и в противогазах, чтобы не давать бе-



женцам из Рутлении вторгнуться в свой тихий рай.

ДУБИННЫЕ ЛЕСА: БЕСКОНЕЧНЫЙ ПОМОЙНЫЙ ЛЕС

Совсем другая картина открывается путешественнику в южных Парках. Здесь всё покрыто большим мусорным лесом. Как и в других местах Депонии, здесь очень важна сортировка мусора, так что вся территория состоит только из старых дешёвых стеллажей, приставных столиков, складных стульев и кухонных гарнитуров, сваленных местами в груды высотой в сотни метров и из-за химических добавок не гниющих. Тем не менее, Дубинные Леса заросли мхами, лишайниками и папоротниками. Лианы позволяют взбираться на головокружительные высоты и оттуда замечать что-нибудь, что, возможно, ещё можно использовать дома.

Центр Дубинных Лесов составляет огромный массив, высящийся над всей остальной зелёной мебелью: гигантский комплекс стеллажей, собранный неизвестной силой в этот монумент – Expedos Mons. Предположительно, здесь живёт в системе мшистых тоннелей особенно загадочная секта хиппи и следит орлиным взором за всем лесом. Ведь ему действительно угрожает вырубка: пираты из Некабельного моря прочёсывают его на предмет ещё годной дизайнерской мебели, которую можно продать в мегаполисах планеты, и при этом часто сражаются друг с другом.

"ХОЛОДНЫЙ ФАКЕЛ"

Долгие годы люди прошлого считали гигантский газовый пузырь под бесконечным помойным лесом (тогда ещё настоящим национальным парком) главной опасностью для человечества. Если бы он взорвался, мгновенно погибли бы миллионы. Но тогда открылась лишь маленькая щель, из которой с тех пор вырывается бесконечный невидимый столп газа.

Иронично, что с тех пор из-за этого холодного факела погибло намного больше людей, чем тогда жило на планете.

Так уж бывает, что безмолвные оказываются худшими.

Эти газы, во-первых, непригодны для дыхания и могут внезапно задушить одиноких хиппи, во-вторых, крайне легко воспламеняются, и мягко светящегося кончика косяка уже достаточно, чтобы вызвать гигантские (и весьма красочные) взрывы. Большинство хиппи видят это просто как ещё один чудесный каприз природы, подобно лобковым вшам и забавному запаху, который выделяют некоторые клопы.

Того, кто приблизится к факелу, предупредят, что дальше идти не стоит, всё чаще попадающиеся скелеты животных и людей. Тот, кто это всё же сделает, должен иметь при себе рабочий респиратор.

ГОРОД ПАРКСТОН

Солнечная "столица" Парков – эта коммуна хиппи, некогда основанная группой протестующих сидельщиков на столбах. Как первым сидельщикам удалось создать семьи, история не знает.

Сегодняшний город подобающим образом тоже стоит ПОЛНОСТЬЮ НА СВАЯХ. Однако это – останки бывшего большого города у Кабельного моря, от которого из-за неустойчивой к землетрясениям конструкции во многих местах остались лишь кривые стальные балки, торчащие со дна.

Город на хоть и покосившихся, но ещё целых террасах на крышах полностью разрушенных ниже небоскрёбов выглядит так, словно может обрушиться в любую секунду. Однако стальные каркасы так сложно соединены друг с другом, что никогда не смогут обрушиться полностью (хотя в районе до сих пор существует БОЛЬШАЯ ОПАСНОСТЬ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЯ). Между тем Компост распространился с утёса на равнину прямо под городом, что делает сеть пентхаусов и террас на крышах почти незаметной для путешественников, передвигающихся на уровне земли по пешеходным участкам между трещинами от землетрясений. Главное транспортное средство в Паркстоне – ГОНДОЛЫ КАНАТНОЙ ДО-

Дубинные Леса для героев

Лишь немногие знают, что когда-то на территории Дубинных Лесов действительно находился бромский мебельный магазин, бывший частью сети. Его работники абсолютно не ожидали завалившей их внезапной лавины крупногабаритного мусора. Они живы и по сей день и считают леса вышедшей из-под контроля распродажей. В поисках выхода и конца рабочего дня они уже 50 лет блуждают по джунглям. Герои могли бы указать этим бедным душам дорогу наружу, к примеру, выполняя миссию мэра Буза-Вествока, который вспомнил, что хочет получить обратно некогда выброшенный письменный стол, потому что в секретном отделении хранится важный документ.

РОГИ, связывающей между собой отдельные части города. Гигантской приметой города, помимо подвесной железной дороги, является мост из медного кабеля, который должен был связывать Мусоримату с Токсидентом, но так и не был закончен из-за мешавших землетрясений.

Глава Паркстона, при этом не более важный, чем все остальные члены коммуны, – старый хиппи, известный лишь как "Верховный Уклонист". Он якобы уклонялся уже от всех работ, которые только можно вообразить – от наёмника Органона до тараканьего парикмахера и парковщика в Процветии. Такое БЕЗДЕЛЬЕ ВПЕЧАТЛЯЕТ до глубины души других хиппи, которые в поисках просветления собираются в медитационные группы у него на террасе и схватывают его мудрости вроде "Сбавлю-ка я сегодня обороты" и "Одежда – подавляющая мера военно-промышленной системы". Некоторые стремятся стать ещё большими бездельниками, чем он, и перенять таким образом его статус, но до сих пор никому не удалось этого достигнуть – и выжить.

Паркстон для героев

Остатки моста из медного кабеля – ценное хранилище сырья. Но ограбить его – непростая задача, при которой будут досажать не только агрессивные хиппи, но и постоянная опасность землетрясения.



ЛУКОВАЯ ПОЛЯНА

В болоте на севере, на краю джунглей Компоста, находится Луковая Поляна, город ПОЛНОСТЬЮ ИЗ ПЛАВУЧИХ ДОМОВ. Здесь собрались особенно склонные к искусству хиппи и посвящают себя теории, что весь мир – лишь иллюзия из множества выходящих слезу слоёв, которые нужно отшелушить при помощи искусства, наркотиков и оргий. Их произведения искусства и вся их жизнь изучают эту тему, а потому здесь в удивительных количествах встречаются платья с запахом, слоёные салаты и парфе. Кроме того, плач является важным групповым занятием и, предположительно, вносит большой вклад в наполнение озера, по которому плавают дома.

Новичков проверяют на многослойность, и тот, кто не выдаст достаточный объём бессмысленной болтовни об иллюзии мира и познании шелухи, может стать жертвой ритуального "шелушения", что значит либо нарезку лука у гостя под носом, либо медленное снятие кожи. И то, и другое приводит к МНОЖЕСТВУ ПРОЛИТЫХ СЛЁЗ.

То, что сюда вообще добровольно приходит кто-то помимо хиппи, связано прежде всего с Оракулом Внутреннего Порея. Эта немолодая хиппи и предположительная основательница поселения утверждает, что имеет познания обо всех событиях во Вселенной. Каждое из её предсказаний начинается с формулировки "Итак, это луковое зёрнышко" и, как правило, действительно содержит крупицу правды, но она обёрнута размытыми метафорами. Поэтому того, кто ищет помощи в сложном задании, тут могут намеренно запутать ещё больше.

ГДЕ ОТДОХНУТЬ: ГРАВИТАЦИОННЫЕ ВОДОПАДЫ

Гравитационные Водопады – КУРОРТНЫЙ РАЙ МУСОРИМАТЫ... главным образом из-за сточных вод, низвергающихся с обрыва из нескольких труб. Возможно, это звучит не особо привлекательно, но где ещё в галактике Вы найдёте водную горку свободного падения, которая делает несколько мёртвых петель, прежде чем вынести Вас в море? ПОЧЕМУ ВОДА ЗДЕСЬ НЕ ПОДЧИНЯЕТСЯ ЗАКОНАМ ФИЗИКИ, НИКТО НЕ ЗНАЕТ. Самое частое объяснение: "ПРОСТО ЗДЕСЬ В ПАРКАХ НИКТО НЕ СМЕЕТ НАМ УКАЗЫВАТЬ!"



Кроме того, вода здесь загрязнена намного меньше, чем можно предположить. Вокруг сточных вод раскинулись чистейшие пляжи Депонии, что тоже может быть делом рук хиппи, орлиным взором следящих за тем, чтобы никто не нарушал здешней идиллии (кроме самих хиппи, конечно).

Сам населённый пункт Гравитационные Водопады состоит лишь из нескольких соломенных хижин, которые, в свою очередь, вмещают в основном коктейльные бары либо служат для приготовления рыбы. Сами хиппи спят просто на пляжах или в скальных пещерах. Это могло бы быть самое беззаботное поселение планеты, если бы только не хиппи со своим строгим дресс-кодом (отсутствующим) и пляжными правилами (к примеру, всегда наносить крем для загара, если он есть, только на одну сторону тела, чтобы показать таким образом дуализм жизни. Песочные замки можно строить только коллективом не менее чем из шести человек, и они не должны иметь симметричных частей).

Кроме того, Гравитационные Водопады известны своей субкультурой художников граффити с их весьма загадочными слоганами и рисунками. К сожалению, все они неграмотны (как и большинство жителей Парков), что делает слоганы ещё загадочнее. Причина: даже учителя умеют ценить пляжи и бесплатные водные горки.

ВУДСТАК И НИРВАННА

В южных отрогах Колючих Гор находится горный монастырь Нирванна, принадлежащий Культуре Космического Пожирания Плечами (смотрите "Религии" на странице 40 и далее). Веками здешние монахи в соответствии со своей философией ПАССИВНО смотрели, как вокруг них росли мусорные горы, пока наконец не переросли настоящие горы и не раздавили между собой большую часть скал. Однако когда хиппи-туристы, которых всегда добродушно терпели, не захотели больше когда-либо покидать этот ОАЗИС СПОКОЙСТВИЯ, их терпение всё же лопнуло, и они вспомнили – под руководством реинкарнировавшегося основателя культа Вао-Цзы Всё-равно – о своих старинных боевых искусствах.

Сегодня монастырский городок на каменистом плато посреди гигантского мусорного ущелья считается НЕПРИСТУПНОЙ КРЕПОСТЬЮ, пусть даже хиппи, десятилетиями осаждающие город, чтобы осуществить своё право на внутренний покой, тоже делают большие успехи: после того, как все планы приобрести телекинетические способности с треском провалились, у гур хиппи Мохли появилось несколько многообещающих идей, иногда предусматривающих окуривание Нирванны самыми дешёвыми ароматическими свечами. Пока его войска в батиковой униформе разбивают лагерь в илистых болотах Вудстака и делают то, что умеют лучше всего: расслабляются и музицируют. Они возвели вокруг Нирванны стену из огромных громкоговорителей и всё время оглушают монахов живой музыкой в надежде таким способом наконец их образумить.

Гравитационные Водопады для героев: секреты и приключения

Сегодня уже никто не знает, что сточные трубы на самом деле принадлежали охватывавшей весь континент сети ускорителей частиц, а в море сливалась охлаждающая жидкость. Ускоритель частиц всё ещё работает и посредством какого-то технотрёпа обеспечивает странное поведение воды. Тому, кто хочет изучить и использовать в своих целях этот гигантский аппарат, нужно просто обратиться к полярности воды.

Всё это, конечно, привлекает посетителей со всего запада континента, так что "Осада Нирванны" может быть ЕДИНСТВЕННОЙ В ИСТОРИИ ОСАДОЙ С БИЛЕТНОЙ КАССОЙ, торговыми киосками и собственным PR-бюро. По крайней мере, таким образом осада постоянно финансируется.

Но многие уже почти оставили попытки захвата Нирванны. Хиппи постарше обеспокоены тем, что молодняк больше активно не помогает присвоить внутренний покой и просветление Нирванны, а лишь лоботрясничает, слушает музыку и употребляет наркотики.

Монахи же с радостью поделились бы с хиппи своей мудростью, но считают, что те слишком фанатичны, чтобы добиться безразличия. Но, в конце концов, им и это безразлично, поэтому они, предположительно, проигрывают.

Вудстак и Нирванна для героев

Конечно же, очевидно, что герои окажутся втянуты в этот конфликт, и им придётся разрешить его в пользу одной из двух сторон. Если победу одержат хиппи, то коллективное самоубийство монахов станет последним средним пальцем в их сторону. Если же хиппи дадут отпор, герои могут не рассчитывать на награду от Всёравно и его ордена (ведь ему они безразличны), но, возможно, сами найдут чуть больше внутреннего покоя.

ОРГАНОН В ПАРКАХ

Органон ненавидит "чёртовых хиппи", а хиппи ненавидят Органон. Но хиппи вынесли урок из многочисленных разбомблённых поселений и нападают на Органон лишь тогда, когда уверены, что выживших не будет. Поэтому время от времени они при помощи партизанских тактик атакуют одиночные патрули и, несмотря на неразвитые оружейные технологии, порой в этом преуспевают.

Органон в Дубинных Лесах

В Дубинных Лесах находится маленький филиал Органона. Так как хиппи нельзя завербовать в качестве наёмников, и даже попытка промывки им мозгов ранее провалилась, "Региональной Администрации Запада" предоставили перерабатывающий завод Органона (то есть камеру клонирования).

Органон в Паркстоне

Буровая скважина для взрывной башни в западных Колючих Горах должна была вертикально пройти через половину горы. Из-за множества землетрясений её часто засыпает заново, поэтому её снова и снова расчищают при помощи подходящего плазменного генератора импульсов. Этот генератор часто провоцирует мусорные лавины с восточной стороны Колючих Гор, которые, в свою очередь, вызывают сильные землетрясения – порочный круг. Несколько километрами южнее от недостроенного медного каменного моста Паркстона особая трасса Органона пересекает пролив между Кабельным и Некабельным морями. Она – единственная связь между Мусориматой и Токсидентом – и, конечно, для неё верны те же предупреждения, что и для всех остальных трасс Органона.





После отступления Органона

Из Парков после отступления действительно исчезло большинство офицеров. Те, кто не попал на спасательную капсулу, предположительно, просто удрали в кусты – даже на клонов могли оказать определённое действие климат и наркотики, употреблённые с воздухом (с дыхательным фильтром или без него).

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ В ПАРКАХ

ВАО-ЦЗЫ ВСЁРАВНО

ВАО-цзы Всёравно – исконный ОСНОВАТЕЛЬ СЕКТЫ КОСМИЧЕСКОГО ПОЖИМАНИЯ ПЛЕЧАМИ, ныне реинкарнировавшийся как человек, чтобы ещё раз направить своих учеников к абсолютному невежеству. Никому нет меньше дела до событий на Депонии, чем ВАО-цзы Всёравно, чьё безразличие, впрочем, уже вышло за пределы возможного и вознесло его на уровень, где оно снова работает как мотивация. В конце концов, всё, что Всёравно делает, служит цели позволить большему числу людей людей пренебрегать важными вещами.

Между своими двумя инкарнациями в культе ВАО-цзы Всёравно (написание неважно), с его же слов, прожил несколько жизней в других формах и на других планетах. Таким образом, он мог бы уверенно сказать, имеет ли вообще смысл весь план с Элизнумом, но это ему безразлично. Между тем он якобы побывал помимо прочего мотыльком (слишком утомительно), черепахой (слишком скучно) и нижней половиной скаковой лошади, но большинство его учеников не интересуется, что он там пережил.

Сегодня Всёравно занят прежде всего игнорированием стараний хиппи, желающих проникнуть в горную крепость его секты. Это убежище, Нирванну, постоянно оглушают музыкой, которую Всёравно как лидер своих последователей объявляет при сеансах медитации малозначительной чартовой канителью. Благодаря интенсивным упражнениям на воображение в глубине своей медитации он верит, что находится в космическом лифте, куда доносятся лишь тихие звуки синтезатора и который проходит однообразные этажи, на которых работают ничтожные люди. В свободное от медитации время он в основном бросает за стены Нирванны зажигательные бомбы, причём ему всё равно, куда они попадут.

МОХЛИ, ВОЖДЬ ХИППИ

МОХЛИ, ПРЕДВОДИТЕЛЬ ХИППИ НИРВАННЫ, сделал захват крепости Культа Космического Пожимания Плечами целью своей жизни. Почему, теперь вряд ли кто-то знает, даже он, но это превратилось в отличную вечеринку.

Тем не менее, осталось кое-какое опасное наследство:

Фабрика клонов

Здесь неосторожные искатели приключений после отступления Органона могут, потянув не тот рычаг, навлечь на планету новую большую беду.

Взрывная башня возле Паркстона
После отступления Органона пламенный генератор импульсов работает на автопилоте. Соответственно, частота встрясок всё растёт и растёт. Это представляет большую угрозу для города Паркстона – здесь могут быть востребованы храбрые искатели приключений, которые отправятся в экспедицию в горы.

В своём некогда временном лагере Вудстак Мохли организует важные вещи вроде пополнения запасов наркотиков и гитарных струн для осаждающих и сидячих забастовок перед забаррикадированными входами в крепость, лишь иногда нарушаемых зажигательными бомбами изнутри.

На самом деле у Мохли УЖЕ ДАВНО НЕТ ЖЕЛАНИЯ ЭТИМ ЗАНИМАТЬСЯ. Ведь люди уже довольно сильно воняют, санитарные условия смехотворны, и всё это не слишком продвигается вперёд – но он наслаждается почтением, которое получает от молодых хиппи. Хотя те обычно прибывали в Вудстак, не имея чёткого представления, о чём идёт речь, но они уверены, что всё это – полное дерьмо.

Поэтому Мохли продолжает держаться, позволяет днём и ночью давать живые концерты для оглушения Нирванны и надеется, что либо ВАО-Цзы когда-нибудь сдастся, либо он сам разовьёт такое же безразличие к своему окружению. Пока он притворяется самым жизнерадостным демонстрантом в истории и чувствует себя мёртвым внутри. Или, по крайней мере, немного коматозным.



ЛЮДИ МУСОРИМАТЫ, КОТОРЫЕ ВПЕРВЫЕ СТАЛИ ЗНАЧИМЫМИ В ХОДЕ ВОССТАНИЯ

БОЗО

Бозо – САМЫЙ СТРАШНЫЙ ПИРАТ В РЖАВОМ МОРЕ и уж точно не простой капитан мусорного катера. Предположительно, он родом из Порта-Фиско, однако постоянно причаливает к Плавучему Чёрному Рынку и Нижней подъёмной станции. Вероятно, в каждом порту у него есть по горячей под-
дружке. Лихой Бозо – могучий бога-
тырь с такими же могучими роско-
шными волосами и бородой, управ-
ляющий транспортным средст-
вом с метким названием "Катер
Бозо", одним из самых надёж-
ных кораблей в море и к тому же
своего рода особым автомоби-
лем-амфибией, который при не-
обходимости можно использо-
вать и на железной дороге на
суше. Катер Бозо оборудован
большим грузовым отсеком для
добычи (арр!) и водолазным
краном, чтобы поднимать затону-
вшие сокровища (дважды арр!).
Снаружи катер выглядит так се-
бе, но имеет несколько сюрпри-
зов (космически-пиратское арр!).



Так как его постоянно видят с Бамби, тор-
говкой оружием с Плавучего Чёрного Рынка, мож-
но предположить, что он вхож в магазины оружия
по всей планете.

Бозо происходит из древнего рода людей по имени
Бозо, вероятно, тоже бывших пиратами. Кроме то-
го, он собирает картриджи Фифи Финтифлюшки.

"Шлышишь жов приключений?"

ДОКТОР ФЛАММКУХЕН

ЗАГАДОЧНЫЙ ЧЛЕН-ОСНОВАТЕЛЬ ДВИЖЕНИЯ
СОПРОТИВЛЕНИЯ известен только как "Доктор
Фламмокухен". О нём мы знаем лишь то, что он ро-
дом с Плавучего Чёрного Рынка, где подозри-
тельно долго жил у своей матери.
С другой стороны, его экзотичес-
кий диалект выдаёт в нём не урож-
дённого ржавоморца, а предполага-
ет южногермские корни. Этот таинс-
твенный чужак собрал вокруг себя ма-
ленькую группу заговорщиков, чтобы
в своей собственной манере вредить Ор-
ганону (смотрите "Соппротивление" на
странице 175). Эту группу, в свою очередь,
нанял Руфус для своих повстанческих пла-
нов.



Всю информацию в этой главе следует
трактовать как "блок истории". Нижеописанные
люди не играют на "первобытной" Депонии до иг-
ровой трилогии никакой роли, пусть даже отчасти
их, конечно, можно встретить ещё до этого.

Бозо для героев

Конечно, на самом деле Бозо не пират
и не опасный, а простой готовый помочь и
слегка неловкий капитан мусорного кате-
ра. Слухи о его опасности распространил
Руфус, и теперь он не может их усмирить.
Герои могут встретить его и до войны и
сколько угодно эксплуатировать робкого
добродушного мужчину. Соппротивляться
он, вероятно, не будет. Семья Бозо до сих
пор живёт в Порта-Фиско и отличается
сильным ростом бороды и лёгкой чудако-
ватостью. Он влюблён в Бамби (смотрите
страницу 74), и оба к концу войны присо-
единились к Соппротивлению, из-за чего
попали на Элизиум. Если когда-нибудь
снова дойдёт до того или иного рода эли-
зианской миссии на Депонии, Бозо – до-
вольно явный кандидат на то, чтобы ока-
заться в списке добровольцев – пусть да-
же не обязательно добровольно.

Фламмокухен для героев?

Не забывайте иногда предоставлять своим
игрокам перерывы на еду. Фламмокухен на самом
деле может быть удобной закуской, но быстро ос-
тынет. Кроме того, придётся постоянно бегать к
духовке, чтобы пополнить запасы. Поэтому мы
советуем выбрать сэндвичи и чипсы.

ИНСПЕКТОР ГОАЛ

Гоал - ДОЧЬ ГЛАВНОКОМАНДУЮЩЕГО УЛИССА, сыгравшая важную роль в спасении планеты.

Она выглядит так, как депонианцы обычно представляют элизианку: высокая, почти до прозрачности бледная, стройная, с нежными чертами лица и струящейся шевелюрой. Кроме того, она теряет свой облегающий виниловый костюм при каждом подходящем и неподходящем случае. Она ОБОРУДОВАНА УЛЬТРАСОВРЕМЕННЫМИ МОЗГОВЫМИ ИМПЛАНТАМИ, которые позволяют ей хранить сложные данные или приспосабливать свою личность к текущим условиям (эта функция пока на этапе тестирования).

Когда она узнала о слухах, что Депония может быть населена, то бросила все силы на то, чтобы узнать правду - без ведома своего отца, в чьих словах она всерьёз сомневалась. Поэтому шок от того, что на планете всё ещё была жизнь, стал для неё двойным: это означало ещё и то, что её собственный отец годами лгал ей. Чтобы ей позволили отправиться на Депонию, она отважилась на крайние меры: обручилась с инспектором Клитусом и отныне во всех документах значилась только как его сопровождающая, что позволило ей незаметно для отца проскользнуть через бумажную волокиту.

Обоих сопровождал конвой Органона, управляемый лично Аргусом. Он, конечно, знал об укрывательской операции и собирался убедить их молчать, чтобы не ставить миссию под угрозу.

Гоал сбежала от Аргуса, чьи попытки убеждения стали крайне агрессивными, и затерялась среди депонианцев. Однако лишь в её картридже сознания хранились коды доступа для возвращения на Элизиум, а потому на неё началась охота почти планетарного масштаба под руководством Аргуса и Клитуса. Её исчезновение поставило под угрозу

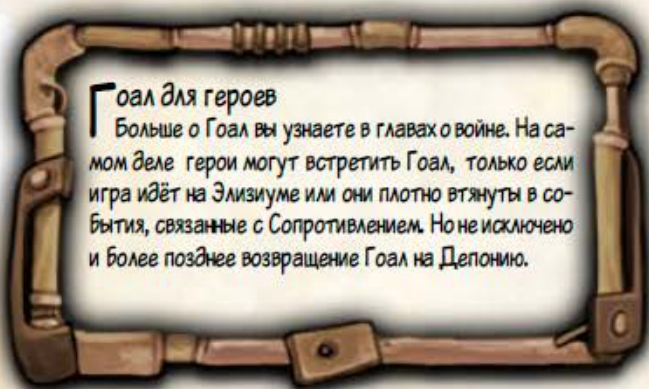
весь взрыв, ведь ни её жених, ни бейлиф не хотели оставаться на планете, когда она взорвётся.

В результате практически все заинтересованные группы планеты пытались прибрать Гоал - или хотя бы её картридж сознания с кодами доступа - к своим рукам. Во время своего побега Гоал часто оказывалась без сознания и отдельно от своего импланта, но после нескольких замешательств и дефрагментаций каким-то образом смогла влюбиться в

героя Сопротивления Руфуса, пока становилось всё очевиднее, что её жених Клитус переживал больше за свою собственную шкуру, чем за её. Кроме того, её возмутило, что он манипулировал её памятью, чтобы оставить её в убеждении, что Депония необитаема. Гоал подружилась с депонианцами и сразу увидела их дом под другим углом, пусть даже сначала испытала культурный шок. Она активно саботировала действия Органона из СОСТРАДАНИЯ К ЖИТЕЛЯМ СВАЛКИ. Вместе с Руфусом она отправилась обратно, чтобы предотвратить взрыв. В спасательной капсуле она встретила своего отца Улисса, который собирался пожертвовать капсулой и всеми её пассажирами, чтобы не подвергать опасности Элизиум, и слишком поздно осознал, что этим подписал смертный приговор собственной дочери. Это осознание, в свою очередь, позволило провести силами Руфуса, Клитуса и Аргуса спасательную операцию, которую пережил, чтобы вернуться на Элизиум с Гоал, только Руфус. За время пребывания на Депонии Гоал из БРЕЗГЛИВОЙ, НАДМЕННОЙ ОРБИТАЛЬНОЙ ФЕИ С БЛАГИМИ НАМЕРЕНИЯМИ, но ничего не знавшей о жизни, стала яркой защитницей угнетённых.



"Я элизианка, а не Ваша секретарша"



Гоал для героев

Больше о Гоал вы узнаете в главах о войне. На самом деле герои могут встретить Гоал, только если игра идёт на Элизиуме или они плотно втянуты в события, связанные с Сопротивлением. Но не исключено и более позднее возвращение Гоал на Депонию.

"Вы серьёзно хотите свалить вину на Руфуса? Где бы вы сейчас были, если бы не он? Скорее всего, дома в Куваке. И вы бы даже головы не подняли, когда бомбардировщики начали бы атаку."



* "С любовью,
Гоал"

ИНСПЕКТОР КЛИТУС

Клитус – ОБРАЗЕЦ СЛАБАКА И ПИЖОНА. Он родом с Элизимуа, и он был послан на планету в качестве инспектора для последнего планового осмотра. Но коды доступа для возвращения сообщили не ему, а записали на практически мозговой имплант его невесты Гоал. В отличие от неё, у него НЕМНОГО СОС-ТРАДАНИЯ ИЛИ ПОНИМАНИЯ К ДЕПОНИАНЦАМ, и он быстро согласился с Аргусом, что Совет Старейшин не должен о них ничего узнать. После исчезновения Гоал он работал вместе с Органоном и был готов стереть её воспоминания и даже бросить её, чтобы спасти свою шкуру. Так что его любовь к ней никогда не была особенно велика. В ходе поисков Гоал он делал всё больше ошибок и путаниц и в итоге сам оказался под подозрением в саботаже. И вполне оправданно: чтобы не взлететь вместе с Органоном на воздух, он саботировал взрывную башню, призванную испепелить область вокруг Ржавого моря, заблокировав удерживающие зажимы. Так депонианцы были спасены от вымирания ещё до взрыва планеты. Этот преждевременный взрыв должен был послужить лишь для того чтобы уничтожить доказательства существования депонианцев и не ставить под угрозу план спасения Элизимуа.



Однако действия Клитуса при этом не были альтруистичны: он ненавидит примитивных жителей свалки и желает им смерти. Он хотел лишь спасти собственную шкуру.

Тем не менее, Клитус – НЕ ПОЛНОСТЬЮ ГНИЛОЙ ЧЕЛОВЕК. Пусть даже он действует из эгоистичных побуждений, он не убийца, а его чувства к Гоал так или иначе абсолютно реальны. Это значит, что ему важно её впечатлить, но при необходимости он проживёт и без неё. Где-то внутри него спит джентльмен, всё же оставляющий противнику шанс (поэтому он, например, увеличил время обратного отсчёта взрывной башни, чтобы повстанцы сумели уйти до того, как она испепелит сама себя). Но по сути он прежде всего оппортунист без собственных идеалов. Сначала он сотрудничал с Органоном, чтобы в итоге спасти свою жизнь, а потом занимался общим делом с повстанцами Руфуса всё ещё с целью убраться с Депонии.

*"У меня чёткие инструкции обращаться с Вами так, словно нет никаких причин подозревать Вас в измене органонцам."
(Аргус – Клитусу)**

При этом он никогда не устал демонстрировать своё превосходство, но был вполне готов замарать свои руки.

*"Подумайте о своей спине!"
"О да. Моя спина. Всё время забываю, что я слабак и пижон."
"Если угодно, я мог бы Вам об этом регулярно напоминать."
(Диалог между Оппенботом и лже-Клитусом)*

Секреты Клитуса

Клитус – ещё один из отбракованных клонов-органонцев, а потому так похож на Руфуса, что их легко перепутать. Однако он о своих корнях клон-прототипа так и не узнал. Как он в итоге попал на Элизимуа, также остаётся неясным. Предположительно, его, как и Аргуса, пожалел один из старейшин. Как и все клоны, он отличается определённым презрением к смерти и безграничным высокомерием, но из-за жизни на Элизимуа абсолютно изнежен – пускай и не настолько, насколько он сам считает. Клитус якобы погиб вместе с Аргусом, когда они оба и Руфус прерывали радиосигнал к взрыву планеты.

Конечно, последнее утверждение – вздор. Клитус в целости и сохранности живёт на Элизимуе. Правда, в роли Руфуса, который при своём падении со спасательной капсулы ещё раз выдал себя за Клитуса. Эта ложь спасла Клитусу жизнь, ведь после этого его выручила Гоал. В то же время для него это – жестокое наказание, ведь отныне и впредь ему придётся выдавать себя за грязного жителя свалки, чтобы оставаться с Гоал. Та, однако, подозревает правду и хочет при помощи этой лжи научить Клитуса смирению. Теперь задача Клитуса в том, чтобы найти решение проблемы Элизимуа – и незаслуженно присвоить славу героя Сопротивления Руфуса.

Если ваши приключения разыгрываются на Элизимуе, Клитус может довериться героям и попросить о помощи. В ходе войны он может выступить в роли противника на Депонии.

*В игре этот диалог происходил между органонцем и Руфусом, изображавшим Клитуса.

РУФУС

Это было неизбежно. Вот мы и не можем больше откладывать, и разговор должен дойти до Руфуса. Понимаете ли вы, дорогой читатель, почему эта глава так далеко в книге? Потому что о Руфусе существует так много противоречащих друг другу источников, что для автора путеводителя (что вообще эти политики и активисты забыли в путеводителе?!) сделать из этого осмысленную статью – суший фильм ужасов.

Но мы попробуем. Что нам известно о человеке, которого все знают как ГЕРОЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ Руфуса? История гласит, что он спас Гоал из когтей Органона (то есть перехватил, когда она упала с неба), абсолютно бескорыстно решил собственноручно вернуть её на Элизинум, раскрыл план по взрыву планеты (возможно, выбив его из Клитуса после того, как в одиночку сразился против неопределённого, но большого количества органонов), основал Соппротивление на Плавучем Чёрном Рынке (когда просто проплыл мимо в бочке от огурцов) и, наконец, вместе с большей частью повстанцев захватил последнюю спасательную капсулу на Элизинум, где в последнюю секунду остановил взрыв. С тех пор он живёт с Гоал на Элизинуме.

Кроме того, мы знаем, что он родом из Кувака. Является (приёмным) сыном генерала Сигала и, хоть и имеет несколько вторых имён (Опасно, Неплохо, Невозможно), но, как и большинство депонианцев, не имеет фамилии. Более того, легенда гласит, что он – ДИТЯ СВАЛКИ (то есть сирота, найденный в мусоре). Утверждается также, что он – один из трёх органоных прототипов, предшество-

вавших массовому производству, что объясняет его сходство с Аргусом и Клитусом. Однако его ключевую роль в ходе восстания признают не все.

Поэтому взглянем-ка теперь, что ещё могут рассказать о нём депонианцы:

Согласно теории заговора, Руфус был **никаким не героем, а всего лишь "САМОВЛЮБЛЁННЫМ ЭГОИСТОМ, которому плевать на других людей".**

Невежественным лжецом, жившим в своей собственной иллюзии, что он – самый крутой и героический человек на планете. Как у органоного прототипа у него отсутствовало уважение к окружающим. Но у Руфуса не было ещё и гена, ответственного за обучение, что делало его настоящей опасностью. Тем не менее, он был создан **ВЫНОСЛИВЫМ СУЩЕСТВОМ**. Всё вместе это значит: он был достаточно бесцеремонен и глуп, чтобы снова и снова создавать опасные ситуации – а потом ещё и выживал в них. К этому добавляется тяжёлое детство без матери и с могущественной отцовской фигурой, относившейся к нему лишь с безразличием. Руфус делал всё, чтобы получить внимание или добиться похвалы от своего отца, но тот бросил его и даже впоследствии не желал иметь с ним ничего общего.

"Я всегда думал, что служба – это что-то типа подземного грота, где рабочие вырезают садовых гномов из тофу."

"Он не представляет угрозы, просто мешается под ногами."

Органон

"Он никогда не продумывает свои планы наперёд. И после них разверзается хаос. И они кончаются взрывом."

Док*

"За последние несколько лет уровень преступности значительно вырос. Примерно с его восемнадцатого дня рождения. К счастью, с тех пор у нас почти не было малолетних правонарушителей."

Гизмо, правоохранитель Кувака*

"Руфус был так трудновоспитуем, что ему пришлось остаться на второй год в детском саду."

Лотек*

"Руфус был не только великим искателем приключений, механиком, взломщиком, романтиком, ковбоем, астронавтом и китобоем... Он ещё любил и охранял животных."

Руфус



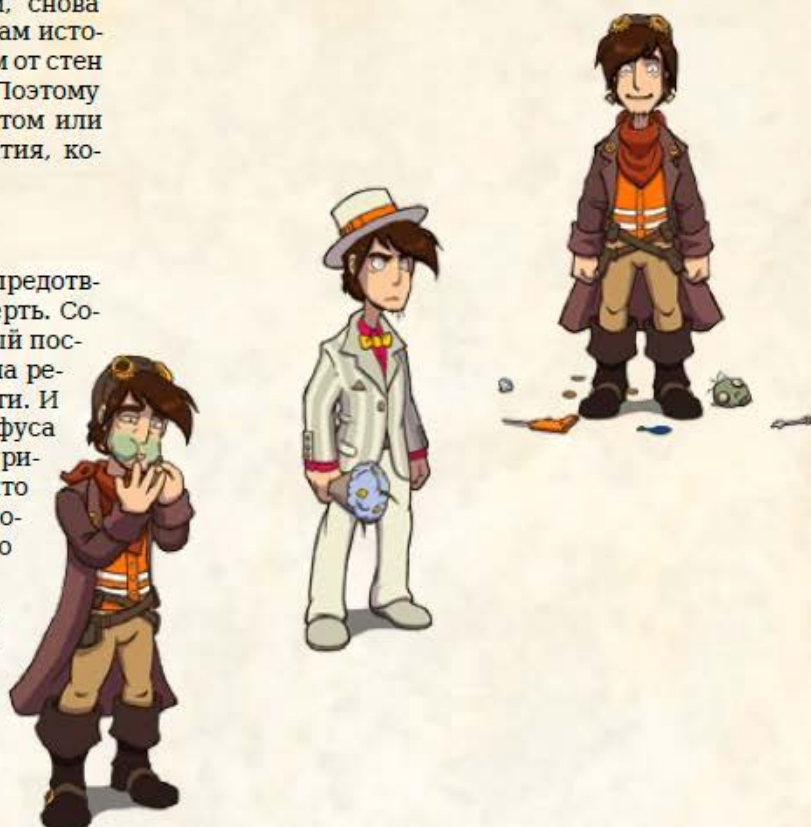
** "Твой классный Руфус. Не обращай, пожалуйста, внимания на расплывшиеся чернила"

* В игре цитата Дока принадлежала Лотеку, цитаты Лотека и Гизмо – Руфусу.
† жизни

Будучи единожды втянутым в события, Руфус стал своего рода пинбольным шариком, снова и снова дающим всем остальным элементам истории толчок, сбивающим их, отскакивающим от стен и приводящим в движение всю картину. Поэтому был ли он героем или идиотом, был эгоистом или нет, не имеет значения. Он запустил события, которые в итоге спасли Депонию.

Другие конспирологи считают, что при предотвращении взрыва Руфус разбился насмерть. Совершив первый и последний бескорыстный поступок, чтобы спасти Гоал, которая не могла решить, кого ей, в свою очередь, нужно спасти. И считается также, что теперь личность Руфуса стала образом Клитуса. Это уже совсем притянуто за уши! Некоторые же считают, что Руфус пережил падение, что звучит уже более правдоподобно. В конце концов, до того он уже переживал совсем другие вещи.

Так или иначе: Руфус – трагический герой нашего мира. Возможно, не тот герой, которого мы бы хотели, возможно, и не тот, которого мы заслужили, но... он всё-таки наш, а на Депонии выбирать не приходится.



КОНТИНЕНТ ДИЗРОПА



ДИЗРОПА ВКРАТЦЕ:

НАСЕЛЕНИЕ: Несколько. То есть несколько миллионов. В основном люди. И нежить. И куча мутантов.

КЛИМАТИЧЕСКИЕ ЗОНЫ: Ледниковые горы в Шлаколандии, пустыни на северо-востоке. В остальном – унылый хлам.

СТРАНЫ: Шлаколандия, Смирения, Старая Венеция, Герм, Свалоники, Нефтерланды, Фекалия, Бром, Гром, Закрытия, Радужный Город, Трансвольтания, Барахолия.

ГОРЫ: Мусорный Хребет (между Шлаколандией и Смиренией, а также Смиренией и Гермом), Стена Микробов (отделяет Северный Герм от Южного), Плеснево-Зелёные Горы (между Гермом и Свалониками), Урановые Горы (между Нефтерландами и Громом/Трансвольтанией/Барахолией), Оркус (между Фекалией и Свалониками), Горы Бумаг (между Смиренией и Старой Венецией), Алюты (между Трансвольтанией и Барахолией).

Дизропа заметно меньше Мусориматы, но населена ещё гуще. Говорят, что когда-то дизропейцы жили одним общим союзом государств, который, однако, быстро распался из-за протестов узколюбых националистов, когда начались первые проблемы. С тех пор снова образовалось более дюжины национальных государств, часть из которых постоянно воюет друг с другом, ведь на самом деле Дизропа слишком тесна для всех несовпадающих интересов своих жителей. В каждой из этих стран люди придают очень большое значение своей местной культуре и пытаются с её помощью отгородиться от других народов Дизропы. Это достигается путём большого упрямства, превращающего отдельные народные обычаи уже почти в пародию на самих себя – правда, люди этого не осознают.

Однако помимо своих соседей дизропейцам приходится иметь дело ещё и с Органоном – причём многие из "правительств" сотрудничают с офицерами – а также с мутантами из Барахолии и зомби из Герма. Выгодное расположение со множеством выходов к морю в прошлом обогатило Дизропу. Кое-что из этого чувствуется и до сих пор, пусть даже большая часть денег была снова растрочена на бессмысленные войны и масштабные строительные проекты.

ШЛАКОЛАНДИЯ

"ЭААААААААОООООООООООУУУУУ-
УУУУУУУУЯААААААААРРР!"
(Официальное приветствие шлако-
ландцев)

Поскольку большая часть сырья скрыта подо льдом, шлаколандцы ПОЛАГАЮТСЯ НА ТОРГОВЛЮ. Но так как они на дух не переносят своих непосредст-

дцев семьдесят девять гласных и почти нет согласных. Отсюда следует: НИКТО НЕ ПОНИМАЕТ ШЛАКОЛАНДЦЕВ. А если шлаколандец пытается говорить на другом языке, это звучит так, как будто он пьян. Обычно он действительно ещё и пьян. Этот факт тоже можно списать на удручающий климат.

Традиционно шлаколандцы – даже женщины и дети – носят тяжёлую броню из хлама. Поэтому они избегают ненужных движений – исключая, конечно, периодические партии в бросание стальных балок или "поймай волка" (смотрите страницу 34, чтобы узнать о других шлаколандских видах спорта).



ПЛОХ-НЕСС И СТОЛИЦА ОЙЕ

Спросите о Шлаколандии короля Эйеаоз'эя, и он скажет, что за пределами Плох-Несса она тянется недалеко. Остальная часть страны ему попросту неважна, а живущие там шлаколандцы могут делать что хотят. Плох-Несс – КРУГЛОЕ КРАТЕРНОЕ ОЗЕРО и бухта в Ржавом море, впервые возникшая несколько десятилетий назад. Тогда с орбиты на планету упал большой объект и похоронил под собой карликовое государство Чистику. Шлаколандцы среагировали неожиданно быстро, и король Эйеаоз'эй аннексировал мусорный остров в новообразованном водоёме. Он велел построить из расплавленного хлама крепость Ойе, и большинство шлаколандцев перебрались из ранее единственного города Оуа'а в это БОЛЕЕ СТРАТЕГИЧЕСКИ ВЫГОДНОЕ МЕСТО. По традициям шлаколандцев замок построен намеренно КОСОБОКИМ, ПРОДУВАЕМЫМ И ТАКИМ ЗАПУТАННЫМ, что тайных ходов в нём больше, чем настоящих комнат. Сегодня в поселении вокруг Ойе намного больше 140 жителей!

Король Эйеаоз'эй немощно сидит на Ржавом Троне, также сделанном из расплавленного хлама – а кроме того, невероятно неудобном, из-за чего никто не хочет его занимать. Деменция короля не мешает его чрезвычайно верным подданным дословно и без промедления исполнять его приказы. По самому озеру плавают исключительно шлаколандцы, а все остальные моряки трусливо его сторонятся. Поэтому ведение торговли со Смиренией стоит им больших крюков.

ДРАГОНБОТОВЫЕ ВЕРФИ ОУА'А

Кроме крошечного поселения вокруг крепости Ойе во всей Шлаколандии есть лишь один город, со своими примерно 100 жителями также заслуживший наз-В Оуа'а правит сын Эйеаоз'эя Уйо, делающий всё, что в человеческих силах, чтобы поддерживать жизнь своего древнего отца. Он также следит за организацией торговых поездок. В Оуа'а находится ЕДИНСТВЕННАЯ ВЕРФЬ СТРАНЫ, где строят культовые хламо-драгонботы: массивных монстров из кроваво-красной стали, украшенных рожами монстров из шлаколандской истории. Носовыми фигурами служат особо впечатляющие головы драконов из чёрного металла, часто умеющие также плевать огнём. Многие торговцы из Трёх Четвертей при виде мирных торговых кораблей удирают и бросают свои товары за борт, что часто раздражает экипаж традиционных судов, но сейчас они пожимают плечами и принимают это.

Шлаколандцы могут укомплектовать лишь не более восьми драгонботов. Только во время войны призывают ещё более свирепых шлаколандцев с гор, и тогда в бой можно повести весь флот из 40 кораблей. К примеру, против Смиренией. Но такого уже давно больше не происходит.

ПАБ ЭЭ ОЙ' ОУА-ЯА

Этот паб – единственный из двух трактиров Шлаколандии – по крайней мере, в прибрежных районах. В горах в каждой маленькой деревне есть паб, что ещё удивительней из-за того, что большинство из них состоит максимум из трёх хижин, а путешественники ту-

да забредают редко. Жители Оуа'а в основном встречаются в Ээ Ой' Оуа-Яа каждый вечер и, похоже, не общаются друг с другом, а проводят время, рассматривая незнакомцев (например, странствующих журналистов) пронзительными взглядами, пока те не покинут, пятась, мрачную таверну. Но всё это – в их неповторимой искренней манере!

ВЕЧНАЯ ЛЕДНИКОВАЯ СТЕНА



Вечная Ледниковая Стена по большей части защищает Шлаколандию от Моря осколков и переходит прямо в Мусорный Хребет, массивную горную систему, идеально изолирующую Шлаколандию от Смиренией. Ходят слухи, что как минимум одну из двух систем шлаколандцы насыпали сами, чтобы отдохнуть от туристов с Мусориматы или, если нужно, от глупых планов политиков из Смиренией. Но на самом деле Ледниковая Стена состоит не из замёрзшей воды, а из всех возможных других замёрзших химикалий. Поэтому освещённая солнцем Вечная Стена может светиться всеми возможными и невозможными цветами, а при слишком большом солнечном излучении происходят интереснейшие химические реакции.

В Ледниковой Стене шлаколандцы местами прорыли глубокие тоннели – в поисках сырья, жилья или, на худой конец, выхода к морю. Частично они составляют настоящий лабиринт, в который путешественникам не стоит заходить без знатока местности.

ПРАВИТЕЛЬСТВО: КОРОЛЬ ЭЙЕАОЗ'ЭЙ

Король Шлаколандии сейчас далеко ЗА 100 ЛЕТ, и Кон – прямой потомок легендарного верховного короля Аэйо, который когда-то боролся за независимость Шлаколандии от всех остальных стран – но прежде всего от Смиренией и Герма – и за это был жестоко запытан гермцами до смерти, будучи засунутым в огромный лапшичный пресс. Король Эйеаоз'эй правит более чем 300 шлаколандцами – и несколькими тысячами, живущими в горах, которых он, впрочем, ещё ни разу не видел. Его подданные ЧТУТ ЕГО КАК СВЯТОГО, ведь инициированное им переселение в Плох-Несс сильно облегчило торговые поездки и привело шлаколандцев к зажиточности (хотя на самом деле это удар объекта с орбиты предоставил стране прямой выход к морю). Эйеаоз'эй всё больше страдает от своей деменции. Точнее, на самом деле от неё страдает его народ, ведь гвардия короля до сих пор без колебаний исполняет каждый приказ своего правителя. Даже если это "Принесите мне все ночные рубашки королевства и постройте для меня из них холодильник!" (абсурдный приказ, поскольку в Шлаколандии так холодно, что холодильники не нужны).

Несколько лет назад король наслаждался здоровьем, но теперь его тело, похоже, быстро разрушается. Однако его сын, более чем 80-летний Уйо, не чувствует себя готовым взойти на трон (который, как уже было сказано, ещё и считает крайне неудобным) и постоянно ищет лекарства от состояния своего отца.

Органон в Шлаколандии активен лишь в горах и обледеневших внутренних районах. Так что до конфликтов между Тёмным Казначейством и шлаколандцами доходит редко.

Шлаколандия для героев: секреты и приключения

то должен был стать частью элизианской сети. Обитаемый остров "Парадизиум" упал ещё при монтажных работах, столкнувшись со спутником, который был частью системы предварительного оповещения о катастрофах. Поэтому никто не смог даже предупредить жителей Чистики, чьё прекрасное карликовое государство ныне также лежит на дне Плох-Несса. Для героев это значит две вещи: глубоко внутри Парадизиума всё ещё достаточно элизианской техники, чтобы неприлично разбогатеть, а может, даже построить космический корабль. В то же время там, прямо под троном короля, есть течь в реакторе, которая может быть виной состоянию правителя. Если её заткнуть, бравый король про-

Никто не знает, что обломок космического мусора, составляющий ныне остров под Ойе, когда-

живёт ещё много безумных лет.

Почти так же много богатств может предложить затонувший город Чистика, который, однако, можно исследовать только при наличии дорогого водолазного снаряжения. Но в старых комплексах зданий есть и пузыри воздуха, так что после некоторых поисков герои смогут гулять по старым чистиканским залам, не замочив ног. Помимо обосновавшихся здесь агрессивных гигантских раков главной проблемой являются "выжившие" чистиканцы: излучение из Парадизиума превратило их при гибели в своего рода нежить. Они продолжают существовать как прозрачные призрачные существа, наполовину застрявшие в промежуточном измерении. Эти существа весьма культурны и являются источником информации о минувших временах. Но они также неумолимо преследуют каждого, кого так или иначе могут связать со шлаколандцами или со своей гибелью.

СМИРЕНИЯ



Смирения СЧИТАЕТ СЕБЯ ПУПОМ ДЕПОНИИ – и когда-то им и была. Ранее это официально была страна с самой сильной экономикой и политическим влиянием на Депонию, и её затмевали разве что страны с неофициально

самой сильной экономикой, то есть Процветия, Аль'Гори и Бункара. Говорят, что в прежние времена смиренійцы правили всей Дизропой и даже будто бы большей частью планеты, и пусть даже это больше не так, большинство людей здесь ещё этого не заметили. Сегодня Смирения – мирная страна, свободная, в отличие от большинства регионов Мусориматы, от варваров и мутантов. Лишь шлаколандцы время от времени создают проблемы, а зомби из Герма держат в отдалении горы. Поскольку в Смирении живёт так много людей на такой маленькой территории, здесь развилось исключительно СДЕРЖАННОЕ И ВЕЖЛИВОЕ ПЛЕМЯ, способное вынести эту тесноту и общение с таким большим числом других людей. Большинство жителей страны считаются весьма ПОКОРНЫМИ ВЛАСТЯМ И ПОСЛУШНЫМИ. Но под этой обёрткой из этикета во многих смиренійцах бурлит безумие, что приводит к тем немногим операциям, которые проводит местная полиция безопасности.

*"С военно-индустриальным комплексом – в лучшее будущее! Посетите Смирению, где за Вами всегда следит доброжелательный глаз!"
Рекламный слоган Смирении*

ПАРЛАМЕНТСКИЙ ГОРОД ЦЕНТРОПОЛИС

Столица Смирении МОЖЕТ БЫТЬ РОДОМ ИЗ СТАРОГО ВРЕМЕНИ: нетронутые небоскрёбы из стекла и стали торчат из мусорных гор и соединены либо мостами, либо дорогами через хлам. Центрополис может быть самым густонаселённым городом планеты, и он разросся от внутренних районов страны почти до самого моря. Он всегда считался чертовски богатым, однако как он смог пережить последние годы, остаётся загадкой.

Соответственно, жизнь в этом городе непомерно дорога. Почти все люди здесь прямо или косвенно работают на парламент и получают соответственно хорошую зарплату (или взятки, если их наняли как шпионов, призванных подсмотреть за соседями, – как, собственно, и всех). Но есть и хламоискатели, чистильщики и все остальные действительно полезные группы, чувствующие превосходство над своими коллегами из других областей Депонии, потому что могут убирать грязь и быть бедными в Центрополисе.

В Центрополисе заседает МИРОВОЙ ПАРЛАМЕНТ. Хотя десятилетия назад из него, помимо прочего, был выбран Совет Старейшин, удалившийся в Порто-Фиско (чтобы работать без бюрократии), Мировой Парламент так и не был официально распущен (вероятно, потому что так бесполезные канцелярские крысы были хоть чем-то заняты).

Здесь до сих пор предлагаются постановления для всей Депонии, которые хоть и жарко обсуждают, но редко принимают и никогда не осуществляют, даже если они вдруг покинут зал парламента. У Мирового Парламента уже десятилетия как

нет больше никаких полномочий и власти. Так как и парламентарии редко покидают зал, большинство из них твёрдо уверены, что экологическую катастрофу, которая может привести к масштабным стихийным бедствиям, всё ещё можно предотвратить с помощью правильных мер. При условии, конечно, что идиоты из оппозиции снова всё не испортят.

Вокруг правительственного района находятся большие посольства Герма, Аль'Гори, Бункары (относительно тайно), Свалоник, Фекалии, Старой Венеции, Брома, Грома, Трансвольтании, Рутленин, Процветии, Гремучегазовых Островов и нескольких стран, которых больше не существует (послы, вероятно, никогда об этом не узнают). Для послов здесь верно то же, что и для всех членов парламента: они не замечают своей бесполезности, точнее, просто не хотят замечать, и пока никто не затронет эту тему, все послушно подыгрывают – в конце концов, смиренейцы по непостижимым причинам до сих пор заботятся об их содержании. Возможно, потому что им самим нравится жить в иллюзии, что они до сих пор важны.

То, что послы уже целую вечность не получали сообщений со своей родины, их не удивляет, а кажется знаком оказанного им доверия. А среди всех этих послов, конечно, резвится ещё больше лоббистов со всей Смирении и всего мира, которые также могут работать намного лучше без указаний с родины.

За всем этим СЛЕДИТ СМирЕНЕЙСКАЯ ПОЛИЦИЯ БЕЗОПАСНОСТИ, кажущаяся вездесущей. Эти правоохранители стоят на каждом углу, а над небоскрёбами парят их охранные дроны, приглядывающие за всеми гражданами. В конце концов, такой важный орган, как Мировой Парламент, должен быть защищён от опасностей. Что это конкретно за опасности, остаётся по большей части неясным, но в общем строгий надзор должен давать приятное чувство защищённости. При условии, что вы сами

невиновны, разумеется.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ:

УХВАТКА ЗВЁЗД

Символ города – пять гигантских мусорных скульптур, призванные изображать пять протянутых к небу пальцев руки. Однако два средних пальца пришлось демонтировать из-за ретроактивной формальной ошибки строительного ведомства, так что сейчас монумент стал популярным местом паломничества поклонников скрап-метала.

ПАДЕНИЕ С ЛЕСТНИЦЫ

Центрополис – центр депонианской музыкальной сцены. Благодаря, помимо прочего, "падению с лестницы". Этот популярнейший в городе клуб известен также как "Падение Слуха", потому что музыка здесь играет только на такой громкости, которая своими вибрациями сотрясает земную твердь и разрыхляет окружающий мусор, так что его становится легче убирать. Эта прагматичная мусороборочная музыка всё ещё известна под названием "скрап-метал", пусть даже именно на металлы она имеет наименьшее воздействие. Её фанаты отличаются непоколебимой стойкостью к алкоголю, впечатляющей растительностью на теле и очень сильными шейными мускулами.

БАШНЯ ЦЕНТРОПОЛИСА

Возведённое несколько десятилетий назад здание посреди города называется просто "Башня" и предлагает фантастический вид на центр города. К сожалению, этот объект Органона строго-настрого закрыт для посетителей. Но и снаружи всем прохожим отчётливо видна огромная скульптура бомбы, висящая над поверхностью и готовая к сбросу. Многие интересующиеся искусством туристы уже задавались вопросом, какое экзистенциалистское высказывание мог иметь в виду скульптор.



ГДЕ ОСТАНОВИТЬСЯ: ОТЕЛИ В ЦЕНТРОПОЛИСЕ

В Центрополисе нет хороших отелей. Все они слишком дороги, тесны, плохо изолированы, а завтрак лишь немного лучше удара в лицо. Большинство из них заправляют иммигранты, которые не говорят на языке страны, не понимают его и не особо хороши даже в угадывании смысла фразы по интонации. По сути здесь всё так же, как и везде на Депонии. Однако есть одна простая уловка, позволяющая обманом заполучить в Центрополисе отличный ночлег, которую находчивые туристы применяют уже так давно, что она должна быть технически законной. Просто обратитесь в одно из многочисленных посольств и заявите, что Вы – чиновник с родины со срочными новостями. В 60% случаев

их принимают и предоставляют им роскошную комнату. Сам посол, вероятно, впервые примет Вас несколько дней спустя, когда Вы уже тайно уедете. В конце концов, никто не хочет слышать срочные новости.



Секреты: Органон в Центрополисе

Ничего удивительного, что Органон глубоко замешан в делах парламента. Изначальной задачей Органона было ещё больше помешать (с процедурными вопросами) совету, чтобы тот не вмешивался в дела Совета Старейшин. Эта задача сохраняется до сих пор, но Органон извлекает из ненужного учреждения совсем иную пользу.

У харизматичного бейлифа Органона О'Малли сегодня есть личный проход в здание парламента через небольшую челночную трассу. Когда он въезжает на своём автобусе, весь парламента замолкает. Всё, что захочет бейлиф, немедленно утверждается. Никаких возражений нет. Зато потом перед прессой делают вид, что обсуждали сложные темы и приходили к компромиссам.

Обычно эти решения ещё больше ограничивают свободу населения. Приходится поднять налоги или призвать людей больше не мочиться на башню Органона. Иногда граждан даже обязывают к общественной работе на трассах. Это единственные решения, которые действительно попадают наружу и претворяются в жизнь. Органон держит Смирению на коротком поводке. Даже местную полицию безопасности тайно контролируют офицеры.

Снова и снова случаются единичные протесты населения против решений парламента, которые, впрочем, может разогнать полиция безопасности. Даже на их опасения насчёт взрывной башни Органона, которая всё же предельно очевидно для некоторых держит над городом большую бомбу, красноречивые политики могут убедительно ответить.

ЛЮДИ:

БЕЙЛИФ О'МАЛЛИ

Тайный правитель Смирении, вероятно, самый помешанный на контроле человек, которого когда-либо видел мир, и в последние годы ему удалось добиться того, чтобы каждый житель Центрополиса шпионил как минимум за одним другим. Все бесчисленные досье он хотел бы читать сам, но, к сожалению, ему ещё нужны хотя бы два часа сна каждую ночь и ещё один, чтобы сохранить свою идеальную одежду и уложенную причёску. Поэтому он содержит штат сортировщиков, которые подают ему на стол наименее скучную информацию – ведь в таком постоянно контролируемом обществе, как Центрополис, практически ни у кого нет времени, чтобы думать о переворотах. Не из-за страха! Люди просто слишком заняты шпионажем за своими соседями, друзьями и членами семьи. Таким образом, когда-нибудь О'Малли сможет покинуть страну с чистой совестью: он знает, что его учреждение надолго психологически сломало здешних людей, и они больше никогда не будут доверять друг другу.

ПОСЛЕ ОТСТУПЛЕНИЯ ОРГАНОНА:

О'Малли покидает Депонию вместе с другими высокопоставленными офицерами (то есть не-клонами) ещё до отступления Органона на собственной спасательной капсуле, отчалившей с боковой подъёмной станции в глубине Смирении. Это оставляет парламента невиданную до того свободу выбора, что, впрочем, в итоге приводит к бесконечным дебатам между партиями, длящимися как минимум год. Население благодарно вдвойне: Органон оставил их в покое, а парламентарии заняты сами собой. Однако это длится недолго, пока между остатками полиции безопасности не вспыхивает война за власть, которая может ввергнуть город в хаос.

Центрополис для героев: секреты и приключения

Есть причина, почему люди в Центрополисе мирятся со столь многим. Это не страх перед Органом и не постоянный надзор полиции безопасности. Это технология, которую офицеры уже успешно применяли и в других регионах страны. Старая добрая промывка мозгов. В Центрополисе ей подвергаются не только рекруты – рецидивистов среди возмутителей спокойствия также рано или поздно перепрограммируют в послушных, уступчивых граждан.

Идержки на это огромны, и очевидно, что всё это служит не только главной цели, а кому-то в правительстве нравится играть с населением в игры разума. Поэтому в квартирах помимо очевидных микрофонов и камер часто устанавливают ещё и скрытые, чтобы наблюдать за тем, как за людьми наблюдают. Прилежный штаб ведёт записи почти о каждом, даже о других сотрудниках, что приводит к практически непреодолимым горам бумаг, а довольно часто ещё и к недопониманиям, из-за которых гражданам с уже промытыми мозгами промывают их заново – такие игры в путаницу являются частью повседневного обслуживания полиции безопасности и развлекают её унылый быт из допросов и пыток.

Особенно гордится большинство специалистов полиции безопасности своим творческим подходом к перепрограммированию сограждан. Их пыточные методы якобы всегда опираются на главный страх конкретной жертвы. Однако это лишь пропаганда. На самом деле офицеры случайным образом выбирают из большого лотерейного мешка несколько не связанных друг с другом предметов, которые потом должны использовать при допросе пытатель. Остальные офицеры развлекаются, делая ставки на используемые предметы – а также на то, как их применит творческий, как они надеются, пытатель.

Нередко он становится особенно изобретательным (или отчаянным) незадолго до конца отведённого на пытки времени, если при помощи апельсинового сиропа и гермской народной музыки должен объяснить пленникам, что им стоит любить свою страну и законы.

Роботоподобные люди, как и постоянный надзор, могут броситься героям в глаза, если те придут в город до отступления Органона. На верхних этажах взрывной башни они могут найти и обезвредить центр обработки. Но найдут ли они также способ вернуть в прежнее состояние граждан или друзей, которым промыли мозги?

АГЛОМЕРАЦИЯ ЦЕНТРОПОЛИСА

Некогда могущественный Центрополис сегодня всё ещё покрывает обширную часть южной Смирнии. Большинство зданий погребено под мусором. Конечно, и в разрушенных частях бывшего мегаполиса в хлам ещё живут отдельные люди, и многие их скопления могут быть больше, чем некоторые коммуны в Трёх Четвертях.

Но прежде всего люди со всего региона привлекаются к работе на благосостояние парламентариев, послов и офицеров в настоящем городе. При этом всё имеет свой порядок, работа, как правило, происходит у конвейеров, пусть даже большинство из них не движется, и вместо этого работникам приходится каждые несколько секунд синхронно делать шаг в сторону, чтобы поддерживать иллюзию потока товаров.

На этих мануфактурах производят шикарную обувь (поставщики кожи, как правило, не разумны), нарезают трубочный табак (или, по крайней мере, то, что не убьёт курильщика немедленно), а также отливают и пакут шоколад забавных форм (никто, действительно никто не хочет знать, из чего делают шоколад). Сами работники, конечно, не получают товаров, которые производят, но большинство из них и этому довольно рады. То, что они достают из мусора, может, и не так красиво упаковано, но оно хотя бы честнее в своей невыносимости.

БАД-ТОРМОЗ

Приют всех мелких чиновников был бы скучнейшим городом на Депонии, если бы здесь не было ещё и патентного бюро, являющегося как местом встречи всех выдающихся изобретателей мира, так и эпицентром необычайных аномалий. Причём эти две особенности идут рука об руку – многие изобретатели, пусть даже, как правило, только из Дизропы, продолжают регистрировать здесь свои изобретения. Однако большинство механиков Депонии не склонны заниматься такими вещами, как улучшенные мышеловки или волнистые резинки для волос, а, как правило, сразу переходят к лучам смерти и клонирующим аппаратам. Конечно, нужен не только штамп и несколько копий свидетельства, бюро также обязуется хранить рабочий прототип изобретения.

Поэтому в шкафах Бад-Тормоза, изначально сделанных из свинца, потом из стали, а сегодня главным образом из рифлёного железа, самая высокая на планете КОНЦЕНТРАЦИЯ ПОТЕНЦИАЛЬНО НЕИСПРАВНЫХ МАШИН И ОРУЖИЯ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ. Интерференция отдельных излучений обеспечивает постоянно окутывающий город ореол странных событий. Тот, кто посещает Бад-Тормоз, должен ожидать, что небо будет менять цвет, существа из различных эпох планеты – спонтанно возникать и снова исчезать, а маленькие голубые человечки – появляться с хлопающими звуками, чтобы конфисковать все наркотики и снова дерзко исчезнуть в дыре между измерениями.

Чтобы сохранить монотонную нормальность своей жизни, чиновники города игнорируют все странности, а на истерические вопросы обычно реагируют лишь "Какие синие человечки, конфисковавшие Ваши наркотики? Вы ведь зарегистрировали свои наркотики по документу 47А?"

ДОЛИНА ПАПОК: ВЕДОМСТВЕННЫЙ РЕГИОН

Бесчисленные менее важные чиновники, требующиеся международному парламенту, работают в ведомственном регионе во внутреннем районе страны, тянущемся от Центрополиса до самого Бад-Тормоза. Фуникулёр (своего рода лежачий лифт) непрерывно возит чиновников мимо неизменно одинаковых офисных зданий – в обоих направлениях, конечно.

Годы назад здесь свирепствовала странная эпидемия: из-за офисной плесени* пришлось очищать целые районы города, погибло много людей. Ни парламент, ни чиновничий город Бад-Тормоз на это не обратили никакого внимания.

ГЛАВНОВАХТ

Этот пограничный город когда-то был оплотом против набегающих шлаколандцев, а потому считается особенно патристичным. Однако при возникновении озера примерно половина города испарилась или была утянута на дно моря. Так пропали не только все парикмахерские Главновихта, но и укрепления и казармы, призванные защищать город от шлаколандцев. К счастью, отношения с предсказуемыми шлаколандцами уже сотни лет как мирные. Тем не менее, никто не смеет плавать по их водоёму, что делает Главновихт несущественным и в качестве торгового порта. Но это лучшее место, чтобы взять напрокат почти не использованное водолазное снаряжение для исследования кратерной бухты.

КНИЖНЫЕ ДОМА

Самый южный город Смирении – Книжные Дома, граничащие непосредственно со Старой Венецией и считающиеся ГОРОДОМ УЧЁНЫХ Депонии. Здесь в отрогах Гор Бумаг (см. ниже) грамотные люди возвели из, кажется, всех книг Дизропы "Читаемый город": все стены и лестницы зданий состоят из книг, крыши – из грифельных досок и настенных карт. Умеренный климат этой местности (ведь дождь и без того – редкость) также позволяет подобный образ жизни. Таким образом, Книжные Дома – пожалуй, самый большой центр знаний планеты – особенно учитывая уничтожение большинства цифровых хранилищ знаний.

Книжнодомовцы так плотно окружены информацией, что зачастую больше не осознают её ценности, а потому умный путешественник может заключать выгодные сделки и приобретать ценную информацию или просто получать её, листая книги в чужой беседке – для чего, однако, требуется много удачи. Системы или библиотекаря в Книжных Домах нет. Поэтому множество искателей знаний, прибывающих сюда каждый день, зачастую проводят многие месяцы или даже годы в поисках нужной книги или, очарованные атмосферой этого места, сразу здесь селятся.

Каждый книжнодомовец разносторонне образован, но лишь немногие – специалисты в той или иной области. Но все они ненавидят своих соседей из Журналополиса в соседней Старой Венеции. Там люди пытались скопировать идею, но использовали для этого только взятые на время журналы (ведь их легче перемещать). Конечно, до сих пор эта затея проваливалась, но они всё ещё пытаются с большим упорством и некоторым безрассудством сложить стены из тонких брошюр. Несмотря на это и к неудовольствию книжнодомских мужчин, книжнодомские женщины постоянно влюбляются в "идиотов из Журналополиса".

ГОРЫ БУМАГ

Горы Бумаг высятся на южной окраине Смирении – и являются, пожалуй, единственными горами Депонии, действительно состоящими ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ИЗ БУМАГИ. Белая масса здесь плотно спрессована, что делает Горы Бумаг довольно устойчивыми. Тем не менее, время от времени могут случаться разрушительные лавины. Но альпинистам стоит остерегаться куда большего, чем глубокие бумажные порезы.

Горы Бумаг каждый год вырастают на несколько метров – однако не в высоту, а в ширину. Виною тому макулатура из Центрополиса, ведь уважающая себя бюрократия просто требует ещё одного-другого формуляра.



ЛЮДИ ГОР БУМАГ

ШРЕДДЕР ШИФФРИГ

Никто не знает о ценности бумаги больше, чем Шреддер Шиффриг, уже в пятом поколении возглавляющий крупнейшее в мире предприятие по уничтожению бумаг. Его огромная фабрика бумаго-резок граничит с Горами Бумаг, близкими к переименованию в Горы Шиффрига. Уже много лет Шиффриг имеет ЭКСКЛЮЗИВНУЮ ЛИЦЕНЗИЮ НА СВАЛИВАНИЕ ЗДЕСЬ СВОЕГО МУСОРА. Строго секретные бумаги, которые ему предоставляют для уничтожения, он всегда тщательно прочитывает, ведь, как известно, знание – сила. Ему уже многократно удавалось расстроить планы парламента по национализации уничтожения бумаг. О полной остановке процесса для него не может быть и речи. В конце концов, бумажная волокита, порождаемая его ходом, – один из лучших источников его дохода.

МУСОРНЫЙ ХРЕБЕТ

Огромный горный массив, покрывающий почти всю Шлаколандию, преобладает и в северной Смирении и отделяет её от шлаколандцев и Южно-го Герма. Смиренийцы в основном держатся от гор подальше, ведь никогда не знаешь, не перешёл ли по ошибке границу Шлаколандии и не развязал ли тем самым новую войну.

На самом деле жаль, ведь шлаколандцы здесь почти не живут, а потому никто не наслаждается живописными видами и на удивление приятным воздухом.

* Amtsschimmel; в переносном значении – "бумажная волокита".

Смирения для героев:
Органон и
секретные места

МУСОРНЫЙ ТОН- НЕЛЬ

Где-то в горах Мусорного Хребта начинается Мусорный тоннель, ТРУБА НЕ-
СКОЛЬКО КИЛОМЕТРОВ ДЛИНОЙ, веду-
щая прямо в Герм. В нескольких местах
труба разрушена и выходит в лабиринтопо-
добную систему пещер. На одном участке
Мусорный тоннель также пересекается с
тоннелем крейсерной трассы Органона. На
востоке есть брешь, ведущая прямо в уско-
ритель частиц ГИМТ (смотрите страницу
125). Мусорный тоннель – самый быстрый
способ путешествия через центральную Ди-
зропу, однако отнюдь не безопасный, ведь в
этой системе пещер, говорят, подстерегают
АГРЕССИВНЫЕ ЗОМБИ из Южного Герма,
из-за чего местные категорически не реко-
мендуют его использовать. Не только из-за
самых зомби, но и из-за смиренейских пог-
раничников, которые должны держать их
подалеке и стреляют во всё, что движется
в тоннеле.

БОКОВАЯ ПОДЪЁМНАЯ СТАНЦИЯ

Существование Боковой подъёмной стан-
ции известно лишь очень немногим и
считается большим секретом даже внутри
Органона. Она заметно меньше своих сес-
тёр на Мусоримате и служит АВАРИЙНЫМ
ВЫХОДОМ ДЛЯ БОЛЬШИХ ШИШЕК и чи-
новников Дизропы. Она хорошо спрятана в
уединённой долине Мусорного хребта, куда
не-органонцы могут добраться только пеш-
ком, и это крайне тяжело (можно срезать
путь через пролом из Мусорного тоннеля в
тоннель крейсерной трассы), из-за чего од-
ной обслуживающей команды органонцев
достаточно, чтобы ещё защитить. Когда-то
в соседней долине работала верфь спасате-
льных капсул, которая, однако, ныне покинута.

Обе маленькие капсулы, стоявшие здесь
на якоре, переправили на Элизиум не-
задолго до отступления Органона бейлиф
О'Малли и другие офицеры.

После отступления здесь поселились аг-
рессивные йети (смотрите страницу 21).
Поэтому любая попытка подготовить к пу-
тешеству недостроенную спасательную
капсулу обречена на провал – если, конеч-
но, у героев нет действительно хорошего плана.

СТАРАЯ ВЕНЕЦИЯ

Никто не знает, что должно значить "Венеция",
откуда взялось это понятие и почему полуост-
ров в южной Дизропе носит такое имя. "Старая", во-
зможно, потому что здесь поразительно много ста-
риков, которые проводят большую часть дня, сидя
на улице перед своими жилыми контейнерами. Ве-
роятно, в надежде увидеть аварию. Эта страна яко-
бы имеет такую же ДЛИННУЮ ИСТОРИЮ, как
Смирения, пусть даже люди здесь не выглядят так,
словно у них было достаточно мотивации добиться
чего-то исторически значимого.

Старая Венеция долго соперничала с соседней
Чистикой, которую, однако, несколько десяти-
летий назад полностью уничтожила упавшая глыба
металла – с тех пор у Старой Венеции есть западный
берег, а города Карнавал и Цитаделла имеют выход
к морю, которое, впрочем, наводнено шлаколандца-
ми. Отсутствие конкурента также часто называют
причиной ОТСУТСТВИЯ МОТИВАЦИИ у местных
людей.

В Старой Венеции уже давно
царит ФОРТУНОКРАТИЯ:
должность президента каждую
неделю разыгрывается заново.

Чтобы поучаствовать в лотерее в Карнавале, не
нужно быть гражданином страны, что на начальном
этапе существования этой системы привлекало ещё
и много солдат удачи, которые не только скупали
сразу множество билетов, а ещё и спускали кучу
лари (валюта страны) в государственную казну. То-
гда экономика страны ненадолго расцвела, ведь на
полученные таким образом деньги организаторы
государственной лотереи подновляли дороги и зда-

ния и импортировали
продукты питания.
Краткосрочные пре-
зиденты, однако, пы-
тались за свой срок
нагрести как можно
больше богатств и на-
чинали пресекать об-
щественно полезные
расходы, чтобы в кон-
це своей недели убра-
ться за границу с кучей денег. Или ещё хуже: что-
бы купить ещё больше билетов для следующего сро-
ка.

До абсурда это дошёл президент Мило. Политик
изначально родом из Дрексики использовал
всю выручку от лотереи, принёсшей ему победу,
чтобы купить все билеты на следующей неделе.

При этом он каждый раз повы-
шал налоги, чтобы обогатиться
лично. И так 34 раза. В то вре-
мя в бюджете страны не было

ни одного лари, и даже народ обобра-

ли до нитки, в то время как карманы Мило разду-
вались с каждым сроком. Организаторы лотерей
попытались справиться с этой проблемой, напеча-
тав новых денег, что в итоге привело к бешеной ин-
фляции, когда в конце 35-го срока Мило побил лот-
терейными шарами разъярённая толпа, а его сос-
тояние разделили между народом. Сегодня один
лари стоит лишь минимальную долю медяка, кото-
рый и сам не то чтобы известен как твёрдая валю-
та.



"Кто ничего не делает, тот не ошибается"
Девиз Старой Венеции

Сопутствующий должности президента престиж сильно снизился, так что теперь зачастую никто не участвует в лотерее, и её организаторам приходится выбирать случайного старовенецианца, который должен одну неделю отсидеть на троне. Соответственно, в государственную казну не поступает новых денег, и вся страна кажется подверженной упадку.

Во всей стране по случайности нет ни одной точки пересечения взрывной сетки, из-за чего в Старой Венеции нет ни взрывных башен, ни трасс. Поэтому активность Органона стремится к нулю.

КАРНАВАЛ – ГОРОД-БЛОШИНЫЙ РЫНОК

Столицей Старой Венеции всегда был Карнавал. Этот город возвышается над страной, потому что его надстраивали тысячелетиями: бесчисленные поколения возводили новые дома поверх безвкусовых старых. Поэтому под городом раскинулся ПОИСТИНЕ НЕОБЪЯТНЫЙ ЛАБИРИНТ ДРЕВНИХ РУИН. С моря видно красивое поперечное сечение этой системы коридоров, ведь при образовании Плох-Несса испарилась крайняя часть города, из-за чего открылся вид на внутренность горы. Художники со всей Дизропы приплывают на маленьких рыболовных лодках в море перед Карнавалом, чтобы запечатлеть этот сногшибательный вид и продать туристам.

В Карнавале проходит государственная лотерея, каждую неделю проводимая с большой шумихой, а потому здесь, конечно, находится роскошный президентский дворец, в последние годы сильно разорившийся. Скушающая прислуга почти не прилагает усилий к тому, чтобы каждую неделю опять приводить помещения в порядок для нового президента, а так как за последний год президентами назначались попугай, кактус, смутно напоминавший большое лицо, и кухонная прихватка, их мотивация следить за виллой с 78 комнатами окончательно пропала.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ КАРНАВАЛА

БЛОШИНЫЙ РЫНОК

Второе главное развлечение Карнавала – блошиный рынок. По сути город состоит из одного лишь гигантского блошиного рынка, но при этом его жители слишком ленивы, чтобы действительно стоять за прилавками. Вместо этого они годы назад расставили все свои товары на улицах и теперь ждут в своих жилищах, когда с ними свяжется кто-нибудь, кто хочет что-то купить. Пожилые мужчины, часто дремлющие за прилавками, обычно не относятся к торговцам, а просто ожидают транспортной аварии (смотрите выше).

Таким образом, Карнавал – дизропейский эквивалент Плавающего Чёрного Рынка: **ЗДЕСЬ МОЖНО ДОСТАТЬ ВСЁ** – только, вероятно, чуть более пыльное, искать его нужно дольше, но при этом и обойдутся с Вами значительно дружелюбнее и не обведут вокруг пальца.

ЦИРК МИНИМУС

Третье главное развлечение – древняя арена блошиного цирка, прямо напротив президентского дворца. Она так названа не потому, что на ней выступают друг против друга в кровавых схватках гигантские блохи (это уже в прошлом), а потому что происходящие здесь схватки между бородатыми варварами, медведями, мамонтами и рутленийскими длинношёрстными сумчатыми волками привлекали всех блох

города, селившихся здесь навсегда. Сегодня друг против друга выступают только безволосые роботы-гладиаторы, чтобы контролировать эту напасть. Поэтому блохи переключились на туристов. Соответственно, на арене блошиного цирка дорожке всего те места, что наиболее удалены от манежа. Поэтому если Вы хотите сэкономить деньги, сначала купите хорошее средство для защиты от насекомых.

БАЛ-МАСКАРАД

По многовековой традиции в Карнавале в годовщину президентского срока проводится бал-маскарад. После введения фортунократии это несколько бессмысленно. Кто же хочет устраивать бал в честь своего предшественника в 50-м поколении? Поэтому с тех пор бал-маскарад проводится каждую неделю, однако не во дворце, а на улицах города (персонал дворца просто не успевал с уборкой).

Бал – главное развлечение и главная проблема города. Ведь старый закон запрещает одному жителю Карнавала дважды надевать на бал-маскарад одну и ту же маску. Поддержанные маски также не одобряются. Поэтому за последние десятилетия произошли три вещи:

1. Мусорные горы к югу от города, состоящие исключительно из деревянных масок в хорошем состоянии, значительно выросли, и тамошним предместьям угрожает внезапный масочный оползень (что может закончиться весьма забавно, но и весьма смертельно).

2. Древняя масочная индустрия города пережила расцвет в среднесрочной перспективе, за которым последовал внезапный крах, когда почти все производители масок умерли от слишком усердной работы.

3. Вследствие этого жители города перешли на менее дорогостоящие "многоматериаловые маски" (МММ), которые быстро изготавливают заметно менее искусные производители масок.

Конечно, эти маски состоят из наскоро слепленного вместе хлама, а в худшем случае – из нескольких склеенных воедино банановых шкурок и кофейного фильтра – но это **ВСЁ ЖЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ НАДЕВАТЬ ПОДЕРЖАННУЮ ДРЯНЬ**, которая уже 5 дней как не в моде!

ГДЕ ОСТАНОВИТЬСЯ: ОТЕЛИ В КАРНАВАЛЕ

На самом деле в городе есть несколько хороших отелей, где еда даже съедобна, а кровати более-менее свободны от микробов. Однако все они заброшены, а персонал, как правило, тяжело заставить трудиться. Для путешественника намного проще баллотироваться в президенты. Выигрыш в лотерею сегодня практически гарантирован, и недельное проживание во дворце у Вас в кармане. Может случиться так, что Вам и Вашим спутникам (лучше всего назвать их своим "кабинетом министров") придётся принять несколько политических решений, которые нельзя откладывать. А возможно, и объявить одну-две войны. Однако это не должно умять Вашего удовольствия от отпуска. Но не привыкайте слишком сильно к своему новому положению. Карнавальцы строго следят за тем, чтобы ни один президент не оставался в должности дольше недели, из-за чего даже президент-прихватка сейчас плесневеет в тюрьме под дворцом.



Чем экстравагантнее наряд,
тем лучше



Карнавал для героев

Конечно, лотерея отлично подойдёт для того, чтобы герои смогли узнать о соблазнах и опасностях власти. Сначала они окажутся на этой должности по необходимости, потом будут получать всё больше привилегий и в конечном итоге рискуют нажить проблем со всем городом.

ЦЕНТР МОДЫ ЖУРНАЛОПОЛИС

Люди в Журналополисе вдохновились идеей соседних книжнодомовцев (хотя на самом деле они, конечно, ненавидят своих соседей). Однако таскать книги им было тяжело, из-за чего они используют только взятые на время журналы. К сожалению, до сих пор их затея проваливалась, но они всё ещё с большим терпением и честолюбием пытаются сложить стены из тонких брошюр.

По жанру использованных журналов Журналополис делится на районы Бульвар, Загадка, Мода и Хобби, причём загадкинцы ладят с книжнодомовцами лучше всего, а люди из района Бульвар не ладят вообще. Через этот центральный район также проходит главная улица Журналополиса, Бульвар Бульвара, где находится самая дорогая жилая площадь, которой на ночь укрываются жители.

РАЗВЛЕЧЕНИЕ: ДНИ МОДЫ В ЖУРНАЛОПОЛИСЕ

Но знаменит и модный район города. Он сделал Журналополис МЕЖДУНАРОДНО ИЗВЕСТНЫМ ЦЕНТРОМ МОДЫ. Хотя одежду купить здесь нельзя, власти города регулярно проводят модные показы, в ходе которых более или менее обнажённые модели прогуливаются по Модной Миле (главной улице этого района) и держат над головой особенно захватывающие модные журналы. Это почти ежедневно устраиваемое событие делает город магнитом для знатоков моды и полных надежд молодых женщин (и некоторых мужчин) со всей Дизропы.

Книжнодомовцы же распускают слухи, будто бы женщины из Смирении то и дело влюбляются в самодовольных пижонов из Журналополиса, которые заманивают их в город обещаниями славы и богатства.

РАЗВАЛИКА

Как автор этого путеводителя знаю: нижеописанное звучит слишком безумно для путеводителя, и на самом деле ему место скорее в фэнтези, но я видел это собственными глазами.

В бухте на северо-востоке страны лежит ДРЕВНИЙ ГОРОД НА СВАЯХ Развалика, и по сей день являющийся ВАЖНЕЙШИМ ЦЕНТРОМ ТОРГОВЛИ страны. Все дома построены на деревянных платформах в море и соединены мостами. Передвигаются только на гондолах по водяным путям, а мусор разваликанцы бросают прямо в море, из-за чего уровень воды постоянно растёт, а деревянные сваи (ведь эти отходы чаще всего довольно токсичны и агрессивны) всё сильнее разваливаются. Почти каждую не-

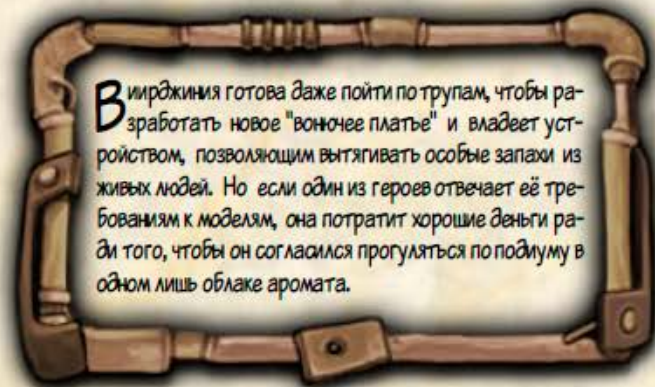
делю обрушивается один из домов. Годные к использованию останки потом вылавливают из моря другие разваликанцы, и вот у них уже есть новый товар.

Развалика – самое западное безопасное место встречи для торговцев с Мусориматы, не желающих связываться со шлаколандцами, а потому на самом деле относительно богатый город – пусть даже семьям торговцев здесь следовало бы заняться починкой своих свай, а не инвестированием в сомнительное постмодернистское искусство.

ЛЮДИ В РАЗВАЛИКЕ

ВИРДЖИНИЯ ОЧИБОСКО – ИЗВЕСТНЫЙ МОДЕЛЬЕР

Вирджиния – ЛЕГЕНДАРНЫЙ МОДЕЛЬЕР, базирующийся в Развалике и десятилетиями подающий пример в Журналополисе – и это при том, что суровый модный бизнес, в сущности, мужская территория. В течение последних 50 лет ей становилось всё труднее: раньше она могла зачаровать экстравагантными платьями из пузырячатой плёнки или ДСП. Но её оригинальные творения становятся всё беспорядочнее, раз уж КАЖДОМУ дизайнеру приходится создавать свои костюмы из хлама. После того, как она перепробовала все сорта мусора, ей пришла в голову новая гениальная идея: теперь её модели окутаны одной лишь вонью в рамках разных вариантов. Поэтому она постоянно в поиске пу-



Вирджиния готова даже пойти по трупам, чтобы заработать новое "вонючее платье" и владеет устройством, позволяющим вытягивать особые запахи из живых людей. Но если один из героев отвечает её требованиям к моделям, она потратит хорошие деньги ради того, чтобы он согласился прогуляться по подиуму в одном лишь облаке аромата.

тешественников, которые смогут принести ей "ароматы" из экзотических регионов – но она снова и снова поручает искателям приключений достать для неё зомби женского пола из Герма. Ведь хоть депонианская еда и нездорова, она, к сожалению, всё-таки содержит слишком много жиров для потребления живой супермоделью, из-за чего Вирджиния постоянно хочет перейти на манекенщиц из нежити.



ГОРОД-ГОСУДАРСТВО ЦИТАДЕЛЛА

Город Цитаделла географически принадлежит Старой Венеции, но составляет также НЕЗАВИСИМЫЙ ГОРОД-ГОСУДАРСТВО. Но фактически роли это не играет, ведь правительствам как Старой Венеции, так и Цитаделлы совершенно наплевать.

Цитаделла – ДИЗРОПЕЙСКИЙ ЦЕНТР ВЕРЫ БИРЖЕАНЦЕВ – но также и других религий. Некогда здесь стоял центральный мировой банк, пока его не купили султаны Аль-Гори и не перевезли к себе на родину. Над образовавшейся дырой построили собор, в том числе чтобы успокоить мстительных биржевых богов, которые, согласно посвящённым, всё ещё регулярно восстают из-под земли. Богов можно успокоить, лишь бросая в дыру прибыль от продажи дешёвых сувениров (моделей проданного Всемирного банка).

После того, как цитаделлыцы заметили, как легко убедить религиозных туристов потратить большие суммы денег на дешёвое барахло, они объявили город мировым центром и многих других религий. В том числе Культа Всеосязывающего Утконоса, Церкви Святых Трёх Медведей и мифа о Мак Тхулу.

Соответствующие храмы частично ещё строятся, но уже привлекают много верующих.

В то же время Цитаделла посылает иностранных легионеров на колониальную войну в Свальдике, чтобы когда-нибудь отвоевать таким образом центральный мировой банк.

ЛЮДИ ЦИТАДЕЛЛЫ

ЛЕМАНН XVII, ИНДЕКС МАКСИМУС БИРЖЕАНСКОЙ ЦЕРКВИ И ГЛАВА ГОСУДАРСТВА ЦИТАДЕЛЛА

ГЛАВА РЕЛИГИИ БИРЖЕАНЦЕВ живёт в своём соборе над дырой, оставшейся от центрального мирового банка, и всё ещё винит своего предшественника в том, что тот продал здание. Его кожаный трон

Цитаделла для героев

Здесь может находиться имеющий для героев значение храм, обещающий спасение или относящийся к религии, последователем которой является один из героев. Однако храм Мак Тхулу представляет проблему: всемогущая сущность находит отнюдь не забавным то, что от её имени действуют люди, которым она этого не приказывала и которые ещё и хотят обогатиться за её счёт, против чего она скоро примет меры противодействия.

на колёсиках беспрестанно ездит туда-сюда по металлической паутине, построенной над дырой, чтобы он мог эффективно успокаивать биржевых богов. Помимо этого он занят в основном тем, что предсказывает туристам и верующим, когда какой сувенир покупать или бросать в шахту.

Но втайне он беспокоится, что таким образом управляет идолопоклонничеством, и надеется, что биржевые боги его простят – ведь весь проект затеян в коммерческих целях. Поэтому измученный сомнениями Леманн XVII страдает от серьёзных нарушений сна, которые эта бедная истерзанная душа выносит лишь благодаря огромному количеству наркотиков и проституток, которое каждую ночь «употребляет» на своей яхте.



По сути он также руководит войсками своего ордена в войне за инструкцию к центральному банку в Свальдике, но новости с поля боя его достигают редко. Но в то же время это его идеей было возвести в Цитаделле храмы и других религий, чтобы привлечь больше туристов.

ГЕРМ



попойки и даже ездят в отпуск – и при случае заражают каждого, кто не залезет на деревья на счёт "три" – нет ничего удивительного в том, что все их терпеть не могут. Несправедливо, как я считаю. Ведь стойкости гермцев остальные депонианцы вполне могли бы поучиться. Посетить эту центральнодизропейскую страну стоит уже ради того, чтобы поучиться у её народа. Но это нужно делать только в герметичных костюмах для защиты от инфекций, что, конечно, автоматически несколько сокращает время визита.

Таким образом, жители Герма, конечно, сразу узнают иностранных туристов по громоздким ярко-жёлтым костюмам и по мере возможности избегают их. Не для того, чтобы ещё больше снизить (существенную) ОПАСНОСТЬ ЗАРАЖЕНИЯ, а просто потому что не хотят, чтобы мешали их повседневной работе. Или отдыху, который они точно так же тщательно распланировали.

ГЕРМСКАЯ НЕЖИТЬ

Однако многочисленные более или менее противные и смертельные болезни, буйствующие в Герме, – даже не главная проблема, с которой приходится сталкиваться путешественникам и, конечно, самим гермцам. Главная же – выпущенный на свободу при том же инциденте зомби-вирус. С тех пор весь юг страны находится НА СТРОГОМ КАРАНТИНЕ – за исключением гермской столицы Хламмеля. Южный Герм удобно географически отделён от северного состоящими из бытовой техники горами Стены Микробов, что содействует карантину. Хламмельцы между тем успешно выгнали всех зомби из центра города и с тех пор сопротивляются мстительной нежити.

ГЕРМСКИЕ ЖИВЫЕ

Даже те гермцы, что ещё среди живых, известны НЕЗДОРОВЫМ ПОВЕДЕНИЕМ. У них чёрный и чёрствый юмор, который зачастую не опознаётся как юмор, ведь смех относится к вещам, которые мешают гермцам работать. Иностранцам даже гермские дети с колыбели кажутся СЕРЬЁЗНЫМИ, КАК КУСОК ЧЁРСТВОГО ХЛЕБА. Это может быть обусловлено генетически, тем, что гермское общество предпочитает упорных и серьёзных людей, или суровыми сказками, которые много поколений используют гермские родители, чтобы подготовить своих детей к трудностям жизни. Вот пример типичной гермской сказки:

*"Конформизм и тяжкий труд приносят удовольствие!"
Немного неловкий слоган гермского органонского правительств*

"Маленькая девочка Клаус пошла ночью одна в лес, чтобы навестить свою бабушку. Там она дошла до подвешенного моста, который охранял старый человечек. Он сказал Клаус:

– Если ты хочешь перейти мост, то должна ответить на три вопроса!

– Если нужно, – сказала Клаус. Человечек продолжал:

– Вопрос первый! Где живут семь злых королей?

– В замке позади зачарованной горы, – сразу верно ответила Клаус.

Тогда человечек достал свой топор и сказал:

– Никто не любит всезнаек!

И разрубил Клаусхен на тысячу маленьких кусочков, которые завернул себе на ужин."

Гермцы, как и большинство депонианцев, живут за счёт хламонскания, кактусовых плантаций и торговли, причём главный экспортируемый товар страны – гермский крепкий ссыдр, если его остаётся достаточно, чтобы из портовых городов на севере разослать по остальной планете. Ранее торговцы ходили и по самой большой реке Дизропы, Чумазику, некогда протекавшему через весь Герм. Однако в рамках карантинных мер он был засыпан и теперь течёт ещё лишь как подземный ручеек, предположительно, всё ещё несущий до самого моря несколько зомби-вирусов из Южного Герма.

ПРАВИТЕЛЬСТВО ГЕРМА

Со вспышки эпидемий в Герме официально объявлено чрезвычайное положение. Органон воспользовался удобным случаем, чтобы взять в свои руки контроль над страной и сместить прежнее правительство. Официально это произошло путём молниеносных перевыборов, причём некоторые говорят, что единственный выбор был у тогдашнего гермского президента: сдать пост командующему Органону или испытать на себе его плазменную пушку.



С тех пор В ГЕРМЕ ОТКРЫТО ПРАВИТ ОРГАНОН под строгим руководством командующего Кепплера. Так как Тёмное Казначейство приняло довольно эффективные меры по ограничению эпидемий и поддерживает лекарствами жизнь хотя бы северногермцев, одобрение этого режима среди населения относительно высокое.

Кроме того, Герм – родина Единственной на Депонии Проорганонской Молодёжной Группировки, ПОГ, с главным филиалом в Чухайме. Из неё Органон набирает своё следующее поколение, из-за чего её члены рано учатся петь гимн Органона. Считается предпочтительным добиться стандартной органонской фигуры и причёски. Издевательства над нечленами среди молодёжи не только одобряется, но и вознаграждается.

*"Будьте здоровы!"
Официальное гермское приветствие*

ГЕРМСКИЕ ЗАКОНЫ

Органонское правительство установило в Герме для всего, что только можно, строгие, местами абсурдные законы, которые население, тем не менее, упорно соблюдает. Несколько примеров:

- Каждый гермец обязан раз в год работать одну неделю на сыдроваренном заводе, чтобы произвести грибное пиво.
- Гермская женщина может избивать своего супруга палкой при условии, что из неё не торчат гвозди длиннее 2 сантиметров.
- Каждый гермец обязан дважды в год ездить в отпуск на две недели.
- Незаконно дарить родителям своего супруга колбасные изделия или грибной шницель, весящие менее 10 килограммов.
- Каждой гермской супружеской паре разрешено зачать не более одного ребёнка, если только их отпрыск не будет воспитываться за границей.
- Супружеским парам строго запрещено носить парные наряды дома без тапок, а на улице – без полного альпинистского снаряжения для выживания.
- Один сыдрфест в год обязателен к посещению. При этом каждый гермец должен надеть как можно более недостойный костюм.
- Владение картриджами Ковбоя Додо запрещено под угрозой тюремного заключения.
- В Южном и Северном Герме женщинам запрещено водить машину, если перед ней не бежит мужчина с предупреждающими флажками.
- По всему Герму запрещено привязывать бегемотов к автоматам со жвачкой и ездить на велосипеде, моноцикле или самокате со скоростью более 90 км/ч.



ме лучше всего на Депонии развита сеть местного вещания, централизованно управляемая и контролируемая из Хламмеля. Однако жертвами этого контроля становятся 99% произведённых в Герме материалов. Но так как большинство этих передач составляют очень строгие видеорецензии на другие вклады в местное вещание – часто являющиеся также придириками, – это бросается в глаза лишь очень немногим. Поэтому в итоге остаётся только произведённая правительством программа. Её ведёт очевидная медиа-марионетка Кепплера "Моряк Бобо", который, однако, даже в Герме не имеет и доли такой популярности, как копируемый им Ковбой Додо с Мусориматы.

По слухам, командующего страшно злит, что Моряка Бобо не особенно принимает население и что ему не сравниться с ненавистным Ковбоем Додо, из-за чего он ещё сильнее увеличил присутствие Бобо в СМИ. Бобо регулярно приглашает Ковбоя Додо в свои игровые шоу – очевидно, для того, чтобы опозорить его в глазах населения участием в нелепых играх. Но до сих пор неопишуемая аура крутизны Додо всегда оказывалась выше этого. Ни карабканье по пивным скамейкам на палках-прыгалках, ни надувание утконосов, пока те не лопнут, ни даже перемотка картриджа без карандаша и с завязанными глазами до сих пор не смогли повредить его шарму.

"Г.И.М.Т."

Важный орган органонского правительства – Гермский Институт Мирных Технологий ("ГИМТ"). Он служит для разработки новых методов поддержания хорошего настроения у населения и за счёт этого, несмотря на все трудности, с которыми сталкиваются граждане, содействия гармоничному взаимопониманию. Злые языки и об этом говорят: эти методы якобы служат для контроля населения и превращения в ещё более тупых зомби, чем нежить на юге. Тем не менее, ГИМТ может похвастаться некоторыми культурными достижениями.

Важную роль играет популярный вид спорта: знаменитая гермская мусорбальная команда "Асбест Бронхбург" – стандартный главный противник в каждом финале. Но ещё важнее – масс-медиа. В Гер-



ГЕРМСКАЯ ПРОГРАММА МЕСТНОГО ВЕЩАНИЯ

Каждый первый и четвёртый день недели выходят новые передачи, в остальные дни – повторы, ловящиеся по всей стране, в Броне, Громе и нескольких жалких районах Смирении. Раз в месяц выходит викторина "Трактирщик хочет стать хламмилионером", в которой случайно выбранный сыдротрактирщик в полнолуние становится хламмилионером и должен как можно скорее снова избавиться от всего мусора.

10:00 "Полезные советы о гигиене от Моряка Бобо"

11:00 "Правила поведения для мирного сосуществования от Моряка Бобо"

12:00 "Самые правдивые вести со всего мира от Моряка Бобо"

12:30 "Унизительные игры Моряка Бобо с ничтожным шансом по довольно высоким ценам"

14:00 Мусорбол

16:00 "Весёлые шарady Моряка Бобо с известными гостями со всего мира"

20:00 "Моряк Бобо говорит с людьми менее образованными, чем он"

23:00 "Спокойной ночи от Моряка Бобо"

ПОРТОВЫЙ ГОРОД ЧАХХЕЙМ

Северногермский портовый город Чаххейм находится на границе с Нефтерландами и сегодня известен ГЛАВНЫМ ФИЛИАЛОМ ПОГ. Полные надежд и прислушивающиеся к властям гермцы посылают сюда своих сыновей, а иногда даже дочерей, чтобы дать им шанс на лучшую карьеру или, возможно, даже пост офицера. Сам Чаххейм когда-то был КУРОРТНЫМ РАЕМ ГЕРМА и – со своими пляжами и лугами – главной целью так распространённых в этой стране туристов и купальщиков.

Поэтому в Чаххейме намного больше домов на колёсах, чем настоящих зданий. Этот факт мог спасти множеству туристов жизнь, когда примерно 50 лет назад уровень моря за короткое время поднялся сразу на несколько метров. Сегодня Чаххейм состоит прежде всего ИЗ ПЛАВУЧИХ ПРИЦЕПОВ, которые уцелели при катастрофе и немного хаотично покачиваются на воде туда-сюда. Чаххеймцы, поселившиеся здесь насовсем, плавают между ними на надувных лодках. Центральная база ПОГ возведена на суше, но располагает и плавучей платформой с несколькими палатками, на которой молодёжь должна учиться выживанию в "открытом море".

В Чаххейме собрались в первую очередь гермцы, страдающие от разновидностей тифа или холеры. Хотя окружающая среда и не лучшая для того, чтобы бороться с этими болезнями, но раз у органонского правительства уже нет лекарств, чтобы их вылечить, то так, по крайней мере, будут тратиться средства на подавление симптомов.

БРОНХБУРГ

Бронхбург – портовый город и дом знаменитой мусорбольной команды "Асбест Бронхбург". В СТАРЫЕ, ПРОДУВАЕМЫЕ ЦЕМЕНТНЫЕ ЗДАНИЯ правительство поместило в первую очередь тех, кто страдает от бронхита или лёгочного туберкулёза, чтобы централизованно их содержать. Кроме того, люди здесь по закону обязаны ежедневно посещать стадион "Асбест Бронхбург", чтобы подобающим образом приветствовать команду, что обеспечивает интересный фоновый шум.

Помимо этого, из Бронхбурга отправляют по всей Депонии гермский крепкий ссыдр. Из Бронхбургского открытого порта почти ежедневно выходят грузовые суда, опытные капитаны которых, может, и постоянно пьяны, но всё же достаточно опыты, чтобы совладать с опасностями Радужного океана. К сожалению, в ящиках снова и снова прячутся также болезнетворные животные, переносящие эпидемии в другие страны, не говоря уже о тех возбудителях, что находятся в самом ссыдре. Каждый клиент на Депонии в курсе об этом риске, и на самом деле им следовало бы избегать этого продукта... если бы только ссыдр не был так хорош на вкус.

ЖЕСТИРХ И ШОССЕ НА ЮГ

В Жестирхе когда-то производились гермские автомобили, бывший экспортный хит до того, как большинство дорог планеты стали непроходимыми. Из-за этого завод в городе переключился на утилизацию автомобилей. Сегодня поселение большей частью состоит из пёстрых металлических кубов и разобранных на металлолом автомобилей, составляющих как окружающую стену, так и стены большинства зданий.

Это может выглядеть уныло, но это невероятно практично: конструкция устойчива и хорошо защищает от шума. А это тоже необходимо, ведь в Жестирхе также начинается единственное оставшееся на Депонии шоссе, обещающее гермцам быстрый путь в Свалоники, чтобы провести там отпуск.

Шоссе на высоких и устойчивых опорах, напоминающих об органонских трассах, ведёт через Стену Микробов и – на разумном расстоянии – Южный Герм.

Однако дорога очень резко кончается после четырёхполосного тоннеля, пролегающего через Плеснево-Зелёные Горы, – пропастью. Просто за границей дороги поддерживаются отнюдь не так хорошо, как в Герме. Из этого следуют две вещи. Первое: гигантское автокладбище прямо на границе со Свалониками (смотрите ниже) и второе: ГИГАНТСКАЯ ПРОБКА.

На самом деле на шоссе царит настолько абсурдно затруднённое движение, что машины на середине маршрута не двигались уже десятилетиями. Поэтому пробка здесь – неизменность, растянувшаяся на поколения. Дети рождаются здесь, вырастают и не знают, что по ту сторону шоссе есть мир. Единственным выходом было бы перелезть по мосту в заражённый зомби Южный Герм. В последние десятилетия здесь образовался своего рода город, который очень, очень медленно движется и обеспечивается при помощи сложной системы переработки и торговли, детали которой не уместились бы в этом путеводителе. Раз в неделю пробочники здесь отмечают "День Продвижения Вперёд", в который заводят моторы и проезжают несколько сантиметров. Помимо этого они проводят очень много времени, ноя подобно молитвенным колёсам и ругаясь на других участников дорожного движения. Предприимчивые пробочники уже годы назад возвели на обочинах передвижные туалеты и закусочные. Другие объединились в маленькие театральные и бинго-клубы.

Остальной Герм знает о мега-пробке, начинающейся примерно за Стеной Микробов. Но большинство отпускников считают слухи сильно преувеличенными и всё же въезжают на шоссе – из-за чего активное население Герма ежегодно сокращается. Даже от чаще всего смертельного падения, поджидающего в конце дороги, большинство отпускников отмахивается как от легенды – а его, к сожалению, тяжело заметить и лишь выехав из тёмного тоннеля. Некоторые утверждают, что пробка непрерывно продолжается за краем обрыва, а люди там вполне знают, что их за ним ждёт, – но каждый День Продвижения Вперёд неумолимо движутся к своему концу. Люди здесь якобы уже так долго находятся в плену пробки, что рады этому концу, в то время как на другом конце шоссе в этот круговорот включаются новые, молодые пробочники.

Выигрывают от всей ситуации прежде всего зомби, время от времени находящие путь через тоннель, чтобы покинуть окружённый горами Южный Герм.

Кроме того, стоит отметить, что свалоникский город Мотокрос у другого конца тоннеля порождает удивительно много философов, которые согласны как минимум в том, что путешествие пробочников ничем особенно не отличается от прочих жизненных укладов.



СТОЛИЦА ХЛАММЕЛЬ

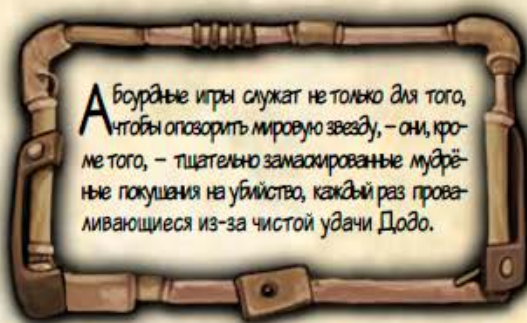
Маленький город Хламмель в Южном Герме – столица Герма с давних пор, а после захвата власти его защищает Органон. Это маленький АНКЛАВ ЖИВЫХ посреди заражённого зомби Южного Герма, окружённый высокими бетонными стенами и связанный с севером тщательно охраняемой крейсерной трассой. В Хламмеле находится контрольная башня Органона, из которой командующий Кепплер не только издаёт новые законы и направляет судьбу страны. Здесь также производятся разработанные им передачи для местного вещания и ведутся наблюдения за выдачей лекарств. Конечно, ещё здесь заседает ГИМТ, в котором разрабатываются новые методы увеселения масс. Каждый хламмелец занят либо в обороне от зомби, либо в индустрии развлечений. Оба занятия – неблагодарные.

ЛЮДИ В ХЛАММЕЛЕ

КОМАНДУЮЩИЙ КЕППЛЕР

Примерно 60-летний Кепплер – урождённый гермец, и он вышел на связь непосредственно с Органоном и его самоубийственной миссией как ВАЖНЫЙ ЧИНОВНИК МИРОВОГО ПРАВИТЕЛЬСТВА, когда услышал о ней. Он твёрдо намерен помочь человечеству выжить, чего бы это ни стоило. Кепплер верит в ПРАВО СИЛЬНОГО, а потому считает полностью законным убить миллионы людей, которым "просто не дано было" заслужить место на Элизюме. Кепплер, как и большинство гермцев, абсолютно лишён чувства юмора и не понял даже концепции иронии. И всё же его нельзя упрекнуть в том, что его деятельность доставляет ему удовольствие, ведь даже идея УДОВОЛЬСТВИЯ ЕМУ ЧУЖДА. Очень хорошо это заметно по всем тем передачам местного вещания, которые он придумал вместе с Моряком

Бобо. Его некомпетентность в этой области превосходит только его ненависть к Ковбою Додо, который твёрдо отказался на него работать – однако, что странно, каждый раз принимает приглашения в его шоу.



А бурные игры служат не только для того, чтобы опозорить мировую звезду, – они, кроме того, – тщательно замаскированные мудрые покушения на убийство, каждый раз проваливающиеся из-за чистой удачи Додо.

МОРЯК БОБО

Явный плагиат Додо некогда был известным местным комиком и певцом Герма. Крайне неудачливым, что при скромной потребности гермцев в юморе уже само по себе искусство. Урождённый южногермец Бобо сразу и крайне благодарно принял предложение стать ЛИЦОМ ВСЕГО МЕСТНОГО ВЕЩАНИЯ и подогнал свой внешний вид под Додо. Сегодня он упаднически живёт на последнем этаже контрольной башни, прямо над своей телестудией. Между тем он считает себя незаменимым средством контроля масс и уверен, что может ставить Кепплеру условия, не осознавая, что тот не моргнув глазом заменил бы его куклой из носка. Вместе с тем Бобо время от времени посещают сомнения, действительно ли он работает на верную сторону.



ЮЖНЫЙ ГЕРМ: ВИЗИТ К ЗОМБИ

Автор путеводителя обязан отправляться даже в довольно негостеприимные места, чтобы проверить правдивость слухов и выяснить, не притаилась ли всё же где-нибудь скрытая жемчужина. Поэтому для этого труда я посетил и Южный Герм. Это действительно правда: зомби здесь **ВОЮЮТ ПРОТИВ СЕВЕРНОГЕРМЦЕВ**, или, точнее, против Органона. Волны нежити беспрестанно разбиваются о стены центра Хламмеля. Другие зомби пытаются покинуть страну через тоннель в горах на юг, восток или запад, но чаще всего оказываются пристрелены пограничными патрулями. Ситуация кажется ясной.

Пока не побеседуешь с нежитью. Ладно, большинство зомби при этом издаёт лишь равнодушные хриплые звуки, не отличаясь, впрочем, этим от большинства живых. Тем не менее, ясно: зомби **ЧАСТО СОГЛАСОВАННО ДЕЙСТВУЮТ ПРОТИВ ОРГАНОНА**.

Зомби-вирус повлиял на население Южного Герма в различной манере. Некоторые люди стали агрессивными монстрами. Другие просто прекратили жить, но и умирать отказались. Они продолжают вести свой быт, медленно разлагаясь, но сами по себе они – **МИРНЫЕ СОГРАЖДАНЕ**, вынужденные принимать отчаянные меры из-за конфликта с Органом. Во внутренних районах Южного Герма, где конфликт ощущается не так сильно, меня радушно принимали семьи зомби, да и мозговой суп, который здесь подают, не более неаппетитен, чем блюда в других регионах Депонии.

К тому же зомби-эпидемия передаётся только через укусы, а потому куда менее опасна, чем многие из болезней в Северном Герме. Если, конечно, не перепутать цивилизованных зомби с их "дикими" родственниками. Надёжное эмпирическое правило, чтобы отличить оба вида, следующее: если он вгрызается в Вашу сонную артерию, это дикий зомби. Ладно, или это буйная попытка сближения. Поэтому лучше всего просто спрашивайте.

Мой совет: если захотите посетить страну, поезжайте на куда более спокойный и гостеприимный юг. Зомби здесь рады любому, кто не хочет сразу разmozжить им голову бейсбольной битой.

ХЛАММЕЛЬ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЗОМБИ

Сам Хламмель отнюдь не полностью в руках живых. Только окружённый стеной центр города принадлежит Органону и его подчинённым.

Внешние районы сегодня населены нежитью, и здесь чаще всего сходятся в битвах офицеры и зомби. Но многие из нежити воздерживаются от военных действий и надеются, что офицерские чистки не застигнут их так близко к воротам. Они построили городские жилые структуры, а также создали местный совет и собственную мусоробольную команду (Полулёгкие Хламмеля), которой хотя до сих пор ни на одном турнире не позволили выступить против "Асбест Бронхбург", но которая имеет свою собственную арену перед городскими воротами Хламмеля. Она финансируется спонсорами вроде местных продавцов адгезивного скотча (удобного для отваливающихся частей тела) и альтернативного натурального ссыдровара, пусть даже зрителей немного, и они часто теряют руки при аплодисментах.

ПЕРСОНЫ СРЕДИ НЕЖИТИ

ПРЕДВОДИТЕЛЬ ЗОМБИ ЭДГАР

Зомби Южного Герма по большей части – не безмозглые монстры, а интеллигентные люди, просто, к сожалению, неживые. Бывший эпидемиолог Эдгар **СЕГОДНЯ СОСТОИТ ЛИШЬ ИЗ ОДНОЙ ГОЛОВЫ**, которую другие зомби носят перед собой на подушке, но поднялся до их предводителя. Он упорно работает над лекарством от эпидемии и таит сильные подозрения, что за неё ответственен Органон. Он также уверен, что у самих офицеров лекарство есть. Если стрельба на поражение – недостаточная причина, Эдгар использует эту теорию, чтобы вдохновлять своих собратьев-зомби на все новые атаки на Хламмель.

ПЛЕСНЕВЫЙ ВСАДНИК

Легенда о Плесневом Всаднике объясняет истинное происхождение бастиона, известного как Стена Микробов. Эти горы из холодильников к началу зомби-апокалипсиса сделали вторженцестойкими. С тех пор живые и зомби спорят о том, с какой стороны это на самом деле произошло.

Плесневый Всадник – легендарный персонаж-нежить из рассказов южногермских зомби, как говорят, участвовавший в постройке стены. Незадолго до завершения стены дикая орава северногермцев атаковала последнюю брешь в ней и угрожала прорвать оборону зомби. Тогда Плесневый Всадник на своём слизистом скакуне бросился вперёд и кинулся в дыру. Пока чужаки остановились, чтобы протоснигаться, рабочие смогли заделать брешь и предотвратить угрожавшее им вторжение. Плесневого Всадника с тех пор и след простыл, но его якобы можно увидеть светящимся в темноте и шагающим по стене, симбиотически связанным с плесенью.

КУДА СХОДИТЬ: ХЛАММЕЛЬСКИЙ ССЫДРФЕСТ

На окраинах Хламмеля с незапамятных времён также проводится Хламмельский Ссыдрфест, наиболее печально известный во всём Герме. Ранее фестиваль был **МАССОВОЙ ПОПОЙКОЙ**, прежде всего для гермского высшего класса. Со времени инцидента с зомби здесь изменилось меньше, чем можно предположить. Их состояние не удерживает нежить от празднований: хотя они больше не могут опьянеть, тысячи из них ежедневно употребляют в ссыдропалатках тысячи литров по-йла и не видят причины когда-нибудь заканчивать фестиваль. Он уже годами длится без перерыва, и хотя большинство гермских зомби осторожно закатывают глаза, говоря о Ссыдрфесте, сейчас он становится туристически достопримечательностью номер один. Это, в свою очередь, снова привлекает и северногермский высший класс: граждане Хламмеля, а после работы и солдаты из ополчения сейчас платят огромные суммы, чтобы проскользнуть мимо битв и тем самым заполучить место в ссыдропалатках, которое после этого они уже не отдают.

Безучастному наблюдателю открывается гармоничная картина, когда живых мертвецов больше нельзя отличить от безразлично показывающихся мертвецы пьяных людей – пусть даже многие зомби сейчас расстроены, что лучшие места в VIP-палатках теперь зарезервированы только для хламмельцев. Но те всё-таки помимо финансового риска идут ещё и на двойной личный: если их застанет Органон, они могут сразу же присоединиться и к армии зомби. И тем не менее, не каждый посетитель возвращается без следов укусов на мозгах.



* Schimmel – не только плесень, но и белая лошадь.

ВГерме Органон особенно нечист на руку. Командующий Кепплер сам страдает от неизлечимой болезни. Поэтому он отказыва-

ется от билета на Элизиум, будучи одним из немногих не-клонов среди офицеров. Он собирается усмирять население в период между отступлением и взрывом – так называемый "гистерезис". "ПОГ" на самом деле была основана именно для этих целей, и даже придуманные им масс-медиа в конечном итоге служат для отвлечения от большой опасности. Изданные им законы в основном направлены на успокоение населения или на отвлечение. Другие, особенно абсурдные законы должны отвлекать от законов с очевидными скрытыми мотивами.

Третьи служат для того, чтобы как можно более эффективно распространить по всей Депонии возникшие в Герме эпидемии и таким образом ослабить всех жителей свалок. Это должно на длительный срок удержать их от вмешательства в дела Органона.

Вболее масштабном контексте этого плана неувидительным может быть и то, что это сам Органон был ответственен за неисправный клапан в противочумном бункере. Заразу выпустили в воздух намеренно, чтобы усилить Органон и проредить человечество. Это можно считать главным преступлением Тёмного Казначейства, и сомнительно, знал ли вообще кто-нибудь об этом Главнокомандующий.

Поэтому снабжение больных – также чистая формальность. Их явно переселили в наименее подходящую для каждой из их болезней среду и обеспечивают лишь малоэффективными лекарствами, которые, возможно, смягчают недуги, но дают болезни шанс распространиться дальше.

Герм может вскоре показаться героям, которые сложат два и два, "самой ужасной" страной Депонии. Кепплер отлично подходит в качестве главного злодея для более масштабной кампании в немного мрачных тонах. Если герои узнают весь план, они могут, к примеру, мобилизовать зомби, чтобы однажды освободить Герм от Органона.

ПОСЛЕ ОТСУПЛЕНИЯ ОРГАНОНА

Как только Кепплер после отступления замечает, что взрыва не происходит, он пытается с помощью "ПОГ" взять под свой контроль достаточно взрывных башен, чтобы всё же устроить взрыв. Так как для этого ему требуется гораздо больше поддержки, ПОГ основывает рекрутинговые центры всё в большем числе городов Депонии, сначала в Дизропе, а позже и на Мусоримате.

ЛЮДИ

ДОКТОР ДИНО БЮГЕЛЕ

Доктор Бюгеле – ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ВРАЧ КЕППЛЕРА, и ему поручено проводить на гермцах ужасные эксперименты, призванные сделать распространение эпидемий ещё эффективнее. Однако Доктор Бюгеле – ярый ПРИВЕРЖЕНЕЦ ГОМЕОПАТИИ, и его программа сориентирована на теории "меньше-значит-больше" и "яд-будет-противоядием", или, в его случае, "противоядие-будет-ядом". Поэтому он мучает своих подопытных сахарными шариками и напитками, содержащими всё меньше активных компонентов лекарств, чтобы вызвать их обратный, опасный эффект. Мастерски умея подать себя, он охотно демонстрирует беспомощным связанным жертвам, как добавляет им в воздух мельчайшие объёмы кислорода, чтобы потом в безопасности засесть за односторонним зеркалом и надеяться, что они в муках задохнутся.

То, что пока никаких успехов он не достиг, доктор Бюгеле списывает на так называемый эффект "начального улучшения", когда гомеопатические отравления новых пациентов часто сначала помогают, прежде чем стать опасными. Всякий раз, когда жертва умирает от уже существовавшей болезни или от скуки перегрызает себе артерии, это считается успехом и предьявляется Кепплеру в рамках дорогостоящего исследования. Таким путём Бюгеле уже несколькими тысячам людей... совсем ничего не сделал. Помимо лишения свободы.

Однако для производства растворов доктору Дино Бюгеле требуются большие объёмы чистой воды. По этой причине он требует строить по всему Герму заводы по очистке питьевой воды, весь продукт которых взбалтывает в своих лабораториях и добавляет крохотные дозы аспирина, чтобы позже отсортировать как очень опасные отходы: в конце концов, от конечного продукта ему нужна лишь очень малая часть. Если покончить с его неэффективным занятием, в Герме имелся бы постоянный источник чистой воды, который мог бы обеспечить большую часть Дизропы.

СЕКРЕТНЫЕ МЕСТА

Плеснево-Зелёные Горы отделяют Южный Герм от Свалоник и скрывают не только шоссе-тоннель. На подземной станции гермские учёные из ГИМТ в попытках построить ускоритель частиц параллельную вселенную с полным порядком создали стабильную чёрную дыру, которая постоянно расширяется. Однажды она полностью поглотит Депонию. Учёные, ответственные за это, тогда в панике покинули лаборатории и, предположительно, стали жертвами зомби-эпидемии. Если находчивые герои обнаружат станцию (смотрите страницу 120 (блоки)), у них может появиться идея сразу же продать чёрную дыру как завод по утилизации отходов...

РАДУЖНЫЙ ГОРОД, РАДУЖНЫЙ ОКЕАН И ЗАКРЫТИЯ

У берега Герма в Радужном океане находится вольный Радужный Город. "Вольный" означает: он принадлежит крупному промышленнику и его семье. Он СОСТОИТ ИЗ ДЮЖИН СРОСШИХСЯ ВОЕДИНО БУРОВЫХ ПЛАТФОРМ, которые работают до сих пор и отбросы которых придают океану совершенно особую расцветку, а потому в конечном итоге ещё и дают имя, чем жители Радужного Города очень гордятся. Нефть до сих пор является важным сырьём, и её продают (на льготных условиях) даже Органону. Это причисляет местных людей к САМЫМ СОСТОЯТЕЛЬНЫМ НА ДЕПОНИИ.

Шишки Радужного Города считаются беспощадными, если верить современникам. Надёжный свидетель, каждый день проплывающий мимо города на своей надувной лодке, чтобы оскорбить местных людей, сообщил мне: "Мужчины носят сапоги из змеиной кожи и медвежьей шкуры, женщины – пальто из меха тюленят. Все курят сигары, а когда пепел в очередной раз случайно поджигает нефтяную плёнку, они громко орут и стреляют в воздух из своих пистолетов!"

Официально Радужный Город имеет договор с Органоном в Нефтерландах. Эта большая прибрежная зона к северу от Герма получила своё имя не случайно: сюда приносит всю нефть, которую выкачал со дна, но не уловил должным образом Радужный Город. Органон, тем не менее, платит – в основном припасами и оружием (которым люди из Радужного Города дают отпор анархистам, проплывающим мимо на своих резиновых лодках, чтобы их оскорбить).

Сами Нефтерланды полностью В РУКАХ ОРГАНОНА. Депонианского населения здесь нет. Да и за счёт чего ему жить? Нефтяная плёнка задушила всё живое на берегу. Зато у Органона здесь крейсерная верфь. Очевидно, эта станция также служит заправкой для гигантских транспортных средств. Нефть могут вычерпывать на берегу только клоны.

ЛЮДИ РЕГИОНА

СЕМЬЯ БОГЕР

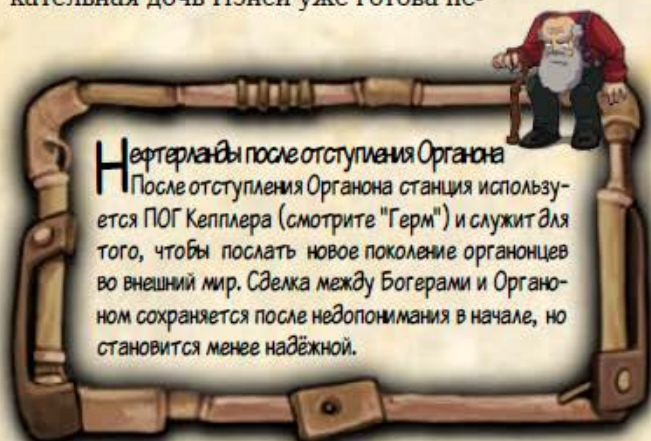
Семья Бонзы Богера на протяжении поколений владеет Радужным Городом. Он – правитель города и путём торговли с Органоном даже купил себе право в ходе отступления высокопоставленных офицеров из Дизропы (смотрите страницу 117) отправиться на Элизум со своей женой. Так как нефтяной бизнес – семейное дело, его крайне привлекательная дочь Нэнси уже готова пе-



релять его после ухода своего отца. Она считает всех мужчин либо идиотами, либо тряпками (однако большинство жителей Радужного Города относится к первой категории).

ЗАКРЫТИЯ

Далеко на севере находится НЕГОСТЕПРИИМНЫЙ ОСТРОВ Закрытия. Когда-то его населяло немного особенно неприхотливых людей с нехитрыми требованиями к генофонду, которых, однако, в один день всех вместе уничтожила приливная волна. Тем не менее, многие их постройки сохранились в виде руин, так что сегодня старые структуры служат особой цели: Закрытия – исправительная колония Органона, весь остров – ОДНА ЕДИНАЯ ТЮРЬМА. Решётки или охранники на самом деле не нужны (но всё равно присутствуют для атмосферы), и всё же есть один надзиратель, следящий за всеми обитателями через дроны из центральной сторожевой и взрывной башни: жабоподобный, продажный Вебберт Профилаксе, по слухам, гнусный садист. Холодное Северное море предотвращает любой побег, а условия жизни на острове настолько суровы, что лишь самые крепкие заключённые переживают хотя бы первый месяц.



Здесь они во многом предоставлены сами себе и живут в руинах острова за счёт того, что выловят из моря или из хлама – либо за счёт самих себя. Здесь быстро установилось право сильного, и беспринципные заключённые правят остальными. Органон заточил здесь все виды пленных варваров, саботажников и вольнодумцев, которые по сути хоть и имеют общего врага, однако являются достаточно разными, чтобы несмотря на это перерезать друг другу глотки складными ножами на центральной мусорбальной площадке острова-тюрьмы. Миротлюбивым вольнодумцам без складных ножей тут приходится несладко. Единственный для них луч света в закрытийской тюрьме в том, что нет ни мыла, ни душа, где пришлось бы за ним наклониться.

В Закрытие не ведёт ни одна трасса. На последних милях между ближайшей крейсерной трассой и берегом заключённых перевозят лодкой.



Закрытие для героев

Если группа когда-либо проиграет Органону, это не должно быть концом. Кто-то из офицеров может решить, что они ещё могут быть полезны, и вместо смертной казни наградить их пребыванием на острове. Там герои могут стать инициаторами восстания, свергнуть Вебберта и в конце концов при помощи техники из его охранной башни позвать на помощь. Или расстроить планы заключённых-преступников, которые после восстания, получив контроль над взрывной башней, попытаются шантажом заполучить собственную землю для себя и своей банды.

Взрывная башня здесь относительно хлипкая и невзрачная, и она должна была стать конечной остановкой для озлобленного старого Вебберта.

СВАЛОНИКИ



На юге Дизропы находятся Свалоники, узнаваемые с орбиты по своей характерной форме, одним напоминающей полное вымя, другим руку, протянутую извиняясь и с пустой ладонью. Раньше это был один из самых

значимых курортных регионов континента, а ещё раньше – большая нация мореплавателей. По крайней мере, много хорошо защищённых бухт расположены идеально для портовых городов, но за прошедшие годы большинство из них уничтожили различные земные и моретрясения. Но Свалоники всё ещё славятся Лимфийскими играми, своими философами и пляжами.

ГОРОД ЭВРИКА

ДРЕВНИЙ ГОРОД ПОЭТОВ, МЫСЛИТЕЛЕЙ И ФИЛОСОФОВ сегодня – лишь тень самого себя. Здесь всё ещё имеются многочисленные гуманитарные учёные, критически сомневающиеся в своём вкладе в современное общество. Аналитическое мышление явно не пошло обществу на пользу. Поэтому самое актуальное течение в философии предписывает больше не мыслить аналитически, что снова сделало профессию философа очень привлекательной.

По этой причине многие фундаментальные вопросы Вселенной сегодня проясняются путём голосования и жеребьёвки. Это повторяется каждые несколько недель, чтобы немного подпитать

культуру дискуссии. Поэтому в любой момент могут объявить:

"Бога нет (5 к 8), "Откуда мы? Из кровати!", "Зачем мы здесь? Чтобы наблюдать за брачным поведением воробьёв!", "Куда мы идём? В трактир!"

Конечно, тогда большинству философов приходится также придерживаться этих ответов на важные вопросы, пока не назначат новые, из-за чего в Эврике никогда не бывает действительно скучно.

ГОРОД ЛИМФ

Лимф – не только КОЛЫБЕЛЬ МЕДИЦИНЫ, но и с античных времён МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ЛИМФИЙСКИХ ИГР (смотрите также страницу 34).

Развитие спорта и медицины сегодня рассматривается не как параллельное, а, пожалуй, как взаимозависимое. Но историки спорят о том, спортсмены ли требовали заботы о своих производственных травмах или врачи изобрели игру в гольф, чтобы побороть свою скуку.

"Свалоники – потому что Вы не хотите ехать через Германию!"
Слоган Свалоник

В любом случае, сейчас своё значение для мира медицины Лимф утратил. В неспортивный сезон он населён в первую очередь ипохондриками, которые часто посещают многочисленных натуропатов, шаманов и гомеопатов, благодаря низким требованиям к образованию по большей части заменивших настоящих врачей.

Сегодня Лимф находится в отрогах Оркуса (смотрите страницу 132), которые за последние десятилетия медленно "обтекли" город. Популярности мероприятий это никакого ущерба не нанесло.

ГОРОД МОТОКРОС

На выезде из четырёхполосного тоннеля, там, где внезапно кончается шоссе из Герма, нагромодилось потрясающее автокладбище (смотрите страницу 126). Так как в Свалоники тянуло главным образом гермских туристов, здесь много разрушенных трейлеров, которые сегодня населяют жители Мотокроса (в то время как большинство гермцев, к сожалению, не то чтобы переживают падение). Прекрасный древний город, настоящий Мотокрос, стоявший веками, теперь ПОГРЕБЁН ПОД ГОРОЙ ОБЛОМКОВ. Группа гермских археологов, вынесенных сюда по пути с летнего отпуска на Ворваникуме, поставила перед собой задачу снова откопать старый город. Единственное ещё стоящее здание – многоэтажный автомобильный музей, где регулярно проводятся гонки. Гонщики здесь проезжают мимо 300 объектов экспозиции, несомненно, подтверждающих, что это старый философ Пипикл из Мотокроса в своё время изобрёл колесо. Подтверждено также и то, что он погиб при первой в мире транспортной аварии.

ВЫМПЕЛЬНЫЕ ЛЕСА

В центре Свалоник находятся окутанные легендами Вымпельные леса. Это якобы должны быть ОСТАТКИ ГРАНДИОЗНОЙ САДОВОЙ ВЕЧЕРИНКИ, которая заросла плесенью и повода которой сегодня уже никто не знает. Согласно легенде, это "сами боги" явились в Свалоники на праздник и СЛИШКОМ ОПЬЯНЕЛИ, ЧТОБЫ НАЙТИ ДОРОГУ ДОМОЙ. Путешественники снова и снова встречаются в этих лесах странных мифических существ, всё глубже заманивающих их в чащу из пивных скамеек, гирлянд и выброшенной картонной посуды. Если они когда-либо снова выбираются из леса, то описывают всегда разные образы, часто, впрочем, напоминающие членов семьи или знаменитостей. Попадают ли

Вымпельные леса для героев

Плесневые грибы стоят за видениями и порождают галлюцинации. Герои в респираторах легко могут их избежать и таким образом ограбить трупы менее предусмотрительных искателей приключений. Вымпельные леса – остатки грандиозной киновечеринки, куда специально из Травмы пригласили знаменитых актёров. Многие свалоники чтут их как богов (смотрите страницу 40 и далее), поэтому неудивительно, что именно эти образы здесь видят особенно часто.

бедные души, которые лес так и не отпустил, в мир иной или гуляют где-то глубоко в чаще на вечной вечеринке, никто не знает наверняка.

ОСТРОВ ЛОМОС

Ломос – самый большой дизропейский остров в Ворваникуме, официально принадлежащий Свалоникам. Он известен Колоссом Ломосским, ГИГАНТСКИМ ГОЛЕМОМ-СОТИРОВЩИКОМ МУСОРА, смутно напоминающим человека и используемым жителями Ломоса в качестве портовой охраны: он защищает портовый бассейн от мусорных лавин, которые снова и снова наносит из-за подводных мусорных вулканов.

Ломос для героев

Враждебные державы, для которых благополучие Ломоса подобно занозе, могут саботировать голема, чтобы бомбардировать порт глыбами хлама. Или похитить самого голема, чтобы с его помощью терроризировать берег Ворваникума. Герои могут этому помешать – или сами додуматься до похожих идей.

Также Ломос – название единственного города на острове, относительно зажиточной торговой колонии, ведущей дела прежде всего со Смиренией, но время от времени и с Аль-Гори.

ГОРЫ В СВАЛОНИКАХ: ОРКУС

Помимо Плеснево-Зелёных Гор Свалоники окружает ещё один массив. Который звать "массивом" неправильно. Ведь Оркус состоит просто ИЗ ЭКСКРЕМЕНТОВ. Здесь на свалоникском хламе скапливаются отходы с севера из прекрасной Фекалии. Оркус – единственные горы Депонии, которые учуять можно раньше, чем увидеть. Пусть даже склоны Оркуса должны быть плодородны, никто не хочет там селиться. Один лишь Лимф лежит в отрогах этих гор – просто потому что город не смогли переместить до того, как его окружили каловые массы.

АТХЛАМТИДА, ПОДВОДНЫЙ ГОРОД ИЗ МУСОРНЫХ МЕШКОВ

Посреди Ворваникума близ свалоникской границы должна находиться легендарная Атхламтида – подводный город, возникший, когда бесчисленные мусорные мешки и пластиковая тара, плававшая в море, из-за крайне благоприятных течений образовала ГЕРМЕТИЧНЫЙ КУПОЛ НА ДНЕ МОРЯ и, следовательно, большой пузырь воздуха. Здесь якобы живёт в гармонии с подводными мутантами и русалками колония потерпевших кораблекрушение и снабжается воздухом через кислородные трубки. Невольная

Атхламтида для героев

Выпавших за борт или утопленных Органоном герои могут в последнюю секунду спасти атхламты и доставить в город. Который они, конечно, после этого уже не смогут покинуть – пока не появится органонок, следовавший за ними по пятам, и это не приведёт к конфликту.

колония якобы живёт лучше людей на суше, питается глубоководной рыбой, а также может наслаждаться водорослевой водкой и водорослевыми сигарами. Кроме того, все здесь чрезвычайно красивы и должны носить лишь самые необходимые аксессуары из ракушек и водорослей. Конечно, Атхламтида с тем же успехом может быть и совершенно абсурдной легендой.

ФЕКАЛИЯ



Задача путеводителя – не только указать места, которые стоит посетить, но и упомянуть те, которых туристам, возможно, следовало бы скорее сторониться в первую очередь.

Фекалия – средних размеров страна в восточной Дизропе, которая веками считалась одной из беднейших на планете и население которой состояло почти исключительно ИЗ ОБЕДНЕВШИХ ФЕРМЕРОВ. Сегодня всё кардинально изменилось. Действующий император Фекалии, Уиллем Казмир (чьи инициалы* украшают также герб страны), заложил основы для длительного процветания. Однако разрыв между бедными и менее бедными всё ещё огромен, и нигде больше он не чувствуется так отчетливо, как в Фекалии.

Император и его двор живут на плато между Оркусом и Плеснево-Зелёными Горами. Поэтому резкое социальное расслоение в Фекалии отражается и в ландшафте: только дворянам позволено жить на этом плато, "Царском Стуле". Всё остальное население живёт на равнине под ним. И это не смешно. Ведь император договорился с другими странами Дизропы, что они могут отправлять отходы своей жизнедеятельности в Фекалию, где сточные воды будут очищаться в САМОМ БОЛЬШОМ В МИРЕ СЕПТИКЕ, а потом выводиться в море. По крайней мере, таков план. Ведь этот септик всё ещё строится, так что фекалийцам приходится очищать сточные воды вручную. Несмотря на это, Уиллема Казмира избирают снова и снова. Ведь государственная казна полна, а уровень безработицы самый низкий во всей Дизропе. Ещё одно преимущество в том, что вонь отпугивает зомби из Южного Герма.

Из минусов можно назвать, конечно, тот факт, что вместе со всеми этими нечистотами в Фекалию выплёскиваются и болезни из Герма – исключая зомби-чуму, ведь зомби, как известно, не нужно ходить в туалет. Чтобы защитить себя, фекалийские отходоочистители побогаче носят специальные костюмы – однако подавляющее большинство не может себе позволить даже резиновые перчатки и вынуждено идти на опасные риски. Поэтому как долго люди здесь ещё смогут наслаждаться своим экономическим расцветом – большой вопрос.

ИМПЕРСКИЙ ГОРОД ЦАРСКИЙ СТУЛ

Царский Стул может быть неподходящим названием для имперского города, но Уиллем провозгласил императором совсем недавно, и он ещё не переименовал город и одноимённое плато. Это плато возвышается НА НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ МЕТРОВ НАД ФЕКАЛИЕЙ и даже горами Оркуса, а потому гарантирует покой от сильного неприятного запаха. Однако там мало чему есть место помимо императорского дворца и вилл его двора. В противоположность равнине здесь всё сверкает чистотой. Даже машин и другого транспорта здесь нет (из-за чего

и самому императору приходится всюду ходить пешком... однако только в теории, смотрите ниже).

До Царского Стула можно добраться только через станцию паропланов: дворяне просто пристёгиваются к одному из них, и их относит вверх восходящими термическими потоками. Они возникают от того, что... хм, "масса" в долине просто теплее воздуха и выделяет вверх тёплый газ. Обратный путь из-за этого порой может длиться несколько часов.

Император Уиллем живёт здесь в своём замке, фарфоровом дворце со знаменитыми трубопроводами – и уже десятилетиями не покидал своей ванны, потому что "всё ещё не чувствует себя чистым". Эту ванну относят на все приёмы, церемонии и спортивные мероприятия на Царском Стуле восемь лакеев. Императору дают специ-

альное средство для высушивания кожи, чтобы он однажды попросту не растёкся. Кстати, на всех официальных мероприятиях от всех посетителей ожидается, что они будут сидеть, а не стоять и махать. Тот, кто прогневает слегка бестолкового короля, быстро окажется в его изобретении, гальютине – орудии наказания, где большие робо-руки снова и снова погружают осуждённого в... ах, давайте не будем об этом.

УБОРНУС

В городе Уборнус сейчас строится самая большая очистная станция всех времён. Почти все жители Фекалии работают здесь и ежедневно приезжают из своих бывших усадеб в этот город – более везучие из них работают над постройкой станции, менее способным приходится очищать отходы вручную. Описать эту процедуру подробнее не позволяет хороший вкус – но так как на Депонии он не слишком развит... ладно: да, они руками вылавливают дерьмо (лишь очень немногие могут себе позволить резиновые перчатки) из бассейнов, куда сливаются большие объёмы воды. Сам Уборнус был построен с нуля для этой цели – до этого во всей Фекалии не существовало ни одного достойного внимания поселения. Поэтому кроме стройплощадки, очистительных бассейнов и тысяч простых хижин в Уборнусе мало чего есть, и на самом деле сюда никто не хочет

"Да прольётся дерьмо!"
Девиз Фекалии



Орган в Фекалии

Уиллем в тайномговоре с Органом, который до отступления защищает его от воинственных, мутировавших или зомбированных соседних стран. Взамен он передаёт 50% прибыли от своего народа Тёмному Казначейству. На самом деле вся история с отходами – идея Органа: командующий Кепплер в Герме надеется таким образом распространить заразу по всей Депонии.

ехать, не считая торговцев резиновыми перчатками (чаще всего уже использованными) и туалетной водой (мерзкой в других местах и приятным разнообразием здесь).

* WC.

ПОРТОВЫЙ ГОРОД ЭКСКРЕМЕНТО

Эксcremento также часто называют "ЗАСОРЕННЫМ ГОРОДОМ". Здесь очищенная фекалиями вода наконец сливается в воды Ворваникума – однако так как эта процедура ещё несовершенна, в водосточных трубах здесь копятся горы нечистот. Это не слишком хорошо для торговцев и моряков, которые жили здесь веками – поэтому по дороге в Эксcremento то и дело встречаются эмигранты, желающие попытаться счастья в других странах, в Герме или, на худой конец, даже в Закрытии ("Только не здесь!"). На самом деле иногда экономических беженцев так много, что засорена даже еле проложенная дорога в Эксcremento. Вы можете спросить, почему они все просто не уплывут на корабле, но сливаемые в море фекальные массы сделали воду в бухте Эксcremento особенно вязкой, частично даже пешеходной. Корабли попросту застревают в этой массе, и в итоге их приходится покинуть.

ДЕРЕВНЯ ДЕРЬМОДОМА

Дерьмодом – одна из малозначительных бывших фермерских деревень региона. Множество разбитых тракторов и одичавших свиноферм свидетельствуют о былой "индустриализации". Помимо этого в Дерьмодомах нет ничего особенного – она здесь в качестве примера изменений в Фекалии. Тем не менее, они стали популярным центром туризма этой страны, предположительно из-за высказывания народного героя Руфуса, где они упоминались в лестном ключе (смотрите страницу 26).



После отступления Органона

После отступления Уиллем подумывает об участии в войне в Свальдике. Только так можно осуществить планы на водопровод, которые закроют дыру, оставленную отступлением Органона в занятости населения. Кроме того, обдумывается метод под названием "какинг", при котором весь кал просто продавливается в пустоты в глубине хлама вместо того, чтобы задорого его очищать.

Фекалия для героев

Будем честны: ни один разумный искатель приключений не поедет в Фекалию добровольно. Но он может хотеть отсюда убраться – Фекалия идеально подходит в качестве родной страны для героев с довольно простой историей, которую они, возможно, захотят поначалу скрывать. А то и вечно. Также группу героев может занести в Фекалию миссия: возможно, группе придётся доставлять туда партию хлора из Свалоник через "опасный" Южный Герм.

ГРОМ И БРОМ



В северо-восточной Дизропе у залива Капут находятся два маленьких государства Бром и Гром, которые мы здесь рассматриваем вместе, так как они произошли от королевства Гробром.

Народы этих стран некогда были едины, но однажды разгорелась гражданская война, закончившаяся основанием двух суверенных государств. Повод к ней кажется пустяком, но для обоих народов почти священен: сегодняшние бромцы придерживались мнения, что яйцо за завтраком нужно есть с верхушки. Сегодняшние громцы выступали за то, что его вообще не нужно есть, а нужно посадить в землю, чтобы потом собрать больше яиц. Вокруг этого разногласия разгорелся кровавый конфликт, расколовший маленькое государство на ДВА ЛАГЕРЯ, известных нам сегодня. Хотя сейчас идёт не война, а скорее ДЛИТЕЛЬНОЕ ПЕРЕМИРИЕ, бромцы и громцы до смерти ненавидят друг друга – и это тоже вполне понятно, ведь сегодня – века спустя после раскола – культурные различия попросту слишком велики.

Бром и Гром разделяет горный отрог. Гром со своей столицей Капутом находится на севере, а на юге граничит с Бромом и его правительственной

резиденцией Понедельноу. Но на общей границе сходства между двумя странами заканчиваются. Начнём с политических разногласий: в Громе правит парламентская монархия, по сути образованная капутским магистратом и довольно бессильным королём Рольфом IV. В Броме же существует заседающий в Понедельноу народный совет, довольно символически возглавляемый канцлером, должность которого пожизненно передаётся в королевской семье. Сейчас правит канцлер Полтроу IV.

Даже касательно религии бромцы и громцы совершенно друг друга не понимают: в Громе веруют в пантеон из 40 богов, один из которых пал жертвой зла, в то время как бромцы придерживаются мнения, что мир был сотворён 3х13-ю духами-творцами.

Сегодня обе нации борются за маленький клочок судьбоносной земли, ферму, где некогда зародился этот клочок не приписан ни одной из наций. Громцы уверены, что эта территория по праву причитается двоюродной бабушке короля, и снова и снова планируют мероприятия по её захвату, которые, однако, в основном отбраковываются. В то же время бромцы убеждены, что по действительному наследственному праву земля положена кухне дяди их канцлера.

Гром богат керамикой, которая встречается здесь на берегу большими пластами, однако до сих пор не нашёл партнёра по торговле ею. Сейчас магистрат пытается заново ввести в эксплуатацию древние электростанции, работающие на редком газе дибромиде серы.

В Броне же канцлер находится в поисках возможности перехватывать выплёскивающееся из фекалии дерьмо, а потому отчаянно ищет подходящий материал для постройки легко моющихся бассейнов. В то же время бромцам создают помехи полости с ядовитым газом дибромидом сульфура, на которые они снова и снова натыкаются при поисках керамических остатков в мусорных горах.

КАПУТ – СТОЛИЦА ГРОМА

Войны прошлого проредили население Грома и Брома, а потому Капут с несколькими сотнями жителей – безусловно, самое большое поселение региона. Более половины громцев живёт в Капуге, и королевские учёные вычислили, что генофонда страны на самом деле уже недостаточно, чтобы обеспечить выживание народа. Оно должно быть как минимум вдвое больше. Однако никто не знает, что с этим делать. Капут, в сущности, довольно спокойное место: он находится прямо у бухты, большинство домов имеет вполне живописный старомодный шарм и славится своими балконами. Если бы только большинство из них не стояли пустыми. Поэтому арендная плата в Громе особенно низка, а иностранцев воодушевляют приезжать в город рекламными подарками – конечно, только в том случае, если они не из ненавистного Брома.

ПОНЕДЕЛЬНОУ – СТОЛИЦА БРОМА

Лишь в нескольких километрах от Капуга находится Понедельноу, столица Брома. Она известна своими внешними лоджиями, но также и своей аптекой (единственной за пределами Герма, управляемой чересчур усердным гермцем-изгнанником). Понедельноу также не сказать чтобы страдает от перенаселения, зато его районы страдают от старения населения и от ветхости.

СТЕНЫ ГРОБРОМА

Горы на полностью разделяют два города: в прибрежной зоне бромцы и громцы могли бы встретиться в любой момент – если бы не стена Гроброма... лучше сказать "обе стены Гроброма". Ведь ни одно из двух правительств не могло согласиться пользоваться одной стеной с другой партией. Так начались два параллельных строительных проекта, а из соображений техники безопасности обе стены стоят вплотную друг к другу. Так как ни одна из партий не может потерпеть, чтобы другая затмила их в вопросе высоты стены, строительные работы продо-

лжаются. Сейчас стены несколько сот метров в высоту и были бы непреодолимы – если бы строительные леса не разрослись почти до самых столиц. Здесь используются только драгоценнейшие материалы, так что стены состоят частично из мрамора или, по крайней мере, шикарных кирпичей – всё-таки перед ненавистным соседом нужно как следует похвастаться и повернуться к нему самой драгоценной стороной – которую, впрочем, в конечном итоге никто не видит.

КУДА ПОЙТИ:

Строительные работы у стен, разумеется, прекращаются на ночь, и тогда они становятся просто местом для романтических прогулок. После захода солнца можно встретить капутовцев и понедельновцев, которые устремляются к стене, чтобы здесь, в тени строительных лесов или на самом верху, насладиться иногда проблескивающим звёздным небом

или видом на ночное море. Поскольку такие прогулки официально запрещены, они всегда совершаются только втайне, и парочки никогда не приходят сюда вместе, а почти всегда встречаются на вершине.

ЛЮДИ ГРОМА И БРОМА

КОРОЛЬ РОЛЬФ IV ГРОМСКИЙ

С виду король Рольф – сторонник жёстких мер, который мог бы захватить ничейную землю для своей двоюродной бабушки Гуниллы фон Капут-Понедельноу, чтобы она наконец прекратила постоянно ворчать, если бы не был БЕЗДАРНЫМ ПОЛКОВОДЦЕМ. На самом деле юношу волнуют другие заботы: он ТАЙНО ВЛЮБЛЁН В КАНЦЛЕРА БРОМА. Хотя эта любовь взаимна, если о ней заявить публично, будет невероятный скандал. Поэтому они встречаются только тайно и без телохранителей по очереди в громском королевском дворце и на бромбромской правительственной вилле, а для этого всегда выдумывают новые тайные личности, маскировку, алиби и отговорки.

ПОЛТРОУ IV, БРОМСКИЙ КАНЦЛЕР

Канцлер Полтроу – крайне культурный человек, во многом дающий народному совету свободу действий при условии, что тот занят только захватом ничейной земли для кузины дяди канцлера, Гуниллы фон Капут-Понедельноу, длительное время находящейся в отпуске за границей. Его ЛЮБОВНЫЕ ОТНОШЕНИЯ С КОРОЛЁМ РОЛЬФОМ – известный лишь совсем немногим секрет и в Броне. На самом деле он делится им только со столичным аптекарем, который хранит молчание, потому что сам имеет интрижку с громкой.



Герои между двух огней – секреты Брома и Грома

За фасадом двух враждебных к чужакам национальных государств в конфликте с соседями бромцы и громцы на самом деле – разумные люди. Они только с виду ведут себя так, как ведут, потому что уверены, что этого от них ожидают, а все остальные рассуждают так же мелочно. На самом деле людей здесь больше раздражают их собственные сограждане, чем экзотические люди по ту сторону стены. Поэтому не удивляет и то, что 8 из 10 взрослых бромцев и громцев имеют любовные отношения с человеком из второго государства – конечно,

совершенно секретно и с большими мерами предосторожности – если это вскроется, то скандал в итоге выйдет немыслимый. Из оставшихся 20 процентов по крайней мере у половины есть друг по переписке в соседней стране. Остальные действительно безнадёжно упрямы, очень, очень стары или просто слишком застенчивы или уродливы.

Герои могут ввязаться в эту ситуацию как нейтральный элемент или открыто нацелиться на то, чтобы откопать грязное бельё главы одного из государств – по заказу второго правительства. При этом они наткнутся на правду, и им решать, что с ней делать.

БАТАРЕЕЧНАЯ ПУСТЫНЯ ТРАНСВОЛЬТАНИИ



На ГИГАНТСКОМ ЗАХОРОНЕНИИ ПУСТЫХ БАТАРЕЕК и сломанных мобильных телефонов выросла сегодняшняя Трансвольтания. Страна, где господствуют электрические разряды и электросmog. На этой мрачной, пасмурной территории повсюду пахнет озоном и, по сути, постоянно можно получить удар молнии (из-за разрядов также и снизу) или утонуть в водовороте мобильных телефонов. Не столько солнце, сколько отблески молний в основании низкого облачного покрова освещают эту страну и окутывают её ВЕЧНЫМИ ГРОЗОВЫМИ СУМЕРКАМИ. Трансвольтания – не настоящее государство, а скорее пустошь. Помимо нескольких удерживающихся здесь поселений это прежде всего ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЕ МЕСТО ДЛЯ БЕЗУМНЫХ УЧЁНЫХ, которые селятся здесь со своими утконосами-вампирами, чтобы использовать разряды для своих нездоровых экспериментов. Они также по большей части – правители прилегающих территорий, присвоившие себе порой странные дворянские титулы, чтобы узаконить свои притязания. Кроме того, они выработали экзотические акценты и украсили своё имущество черепами, чтобы "в целом лучше интегрироваться".

Конечно, даже в Трансвольтании есть безопасные пути сквозь хлам, где опасность удара молнии существенно ниже. Обычно они лишь довольно смутно ограничены щитами через каждые несколько

километров, указывающих путешественнику оставаться на фактически не видной дороге, в то время как в нескольких дюжинах метров в сторону могут вырастать молнии, сбивая ничего не подозревающих перелётных птиц и белок-летяг (плотность скелетов птиц и белок-летяг на самом деле – ещё один показатель безопасного и небезопасного пути).

ГОРЫ: АЛЮТЫ

Но намного опаснее Трансвольтании находящаяся на севере Барахолия, часто называемая также "Землёй Мутантов" и не до конца отделённая от батареечной пустыни лишь горной цепью Алютов. Валящие из Барахолии мутанты – главное бедствие этого региона.

Сами Алюты – горный массив чисто из алюминиевой фольги. В ретроспективе, возможно, было плохой идеей нагромождать её здесь, возле миллиардов полупустых батареек, но природное зрелище, постоянно возникающее здесь из-за зодиакального света между кучами батареек и алюминиевыми горами, единственное в своём роде в мире – пусть даже фотографировать его можно только с риском для жизни.

СОБИРАТЕЛИ ТОКА

В Трансвольтании зародилась совершенно новая профессиональная отрасль: собиратели тока. Отважные женщины и мужчины в специальных кольчужных защитных костюмах заходят глубоко в пустыню и нарочно подставляются под молнии. Энергию они собирают в пустые автоаккумуляторы, которые потом рассылают из Готберга по всей Депонии. Защитные костюмы – ПЕРЕНОСНЫЕ ТОКО-ОТВОДЯЩИЕ КЛЕТКИ, однако часто срабатывают не так хорошо, как должны, из-за чего текучесть в этой профессии относительно высока. Но собиратели тока также часто находятся непосредственно на службе у учёных или дворян, которые используют полученную энергию для своих экспериментов и часто способны даже подлатать поджаренных молнией подручных.



БАТРИСИНКЛУ – ГОРОД ЗОМБИ-ИГРУШЕК

Как известно, вещей более жутких, чем сломанная детская игрушка, очень немного, из-за чего их ради защиты душевного здоровья всех депонианцев выбрасывают в трансвольтанийской пустыне. Помимо гор из укоризненно глядящих кукольных голов здесь, конечно, есть все те творения, что при помощи динамиков и маленьких моторов умеют говорить и двигаться. Однако это случается лишь короткими приступами, ведь у большинства из этих штук больше нет заряда батареи. Но они пробуждаются к своей ужасной нежизни, когда трансвольтанийская гроза проходит над их хранилищем. Каждый раз, когда таким образом их заряжает током, автомобили с дистанционным управлением, ползающие собачки с опалённым мехом и кричащие младенцы приходят в движение. Под ободряющие крики кукол-фей с рваными крыльями они двигаются в водовороте из маленьких пластиковых конечностей и пытаются построить больше зданий из недостойных частей неэлектронных игрушек. До сих пор стоит монумент из деревянных марионеток и стойло для конных подразделений из лошадок-качалок. Поэтому отважные или совсем отчаявшиеся посетители при спокойной погоде застанут здесь лишь весьма жуткий пейзаж, однако при ударах молнии неподалёку может быть так, что решительная армия игрушек захочет включить в свои строительные проекты "мясных кукол".



ГОРОД СТРАШЕН

Значительную часть собранной в Трансвольтании энергии потребляют страшенцы. Небо над Стра-

шеном уже десятилетиями особенно тёмное, ЗДЕСЬ ЦАРИТ ВЕЧНАЯ НОЧЬ. Но это не единственная причина, делающая людей здесь довольно параноидальным племенем: ГРАНИЦА С БАРАХОЛИЕЙ всего в нескольких километрах, и безобразные мутанты в любой момент могут, незамеченные в темноте, прийти, приползти или приковылять в город. Пусть даже мусорные баррикады (смотрите страницу 140) сдерживают большинство незваных гостей, страшенцы живут в постоянном страхе и окружают себя СТОЛЬКИМИ ИСТОЧНИКАМИ СВЕТА, СКОЛЬКИМИ ВОЗМОЖНО. Поэтому всё поселение утыкано подержанными лампами с абажурами, гирляндами, лампочками, велосипедными фарами и светлячковыми фермами. Каждый житель носит минимум один такой осветительный прибор на шляпе, а светящиеся палочки – желанный импортный товар. Тока, который продают собиратели, давно перестало хватать, чтобы обеспечить Страшен, так что сегодня почти каждый страшенец держит ездового вомбата, который добывает ток в беговом колесе.

В итоге это обеспечивает весьма уютный городской пейзаж, повсюду в Страшене царит тусклое освещение. Лишь раз в несколько недель эту приятную атмосферу нарушает настоящая атака мутантов. Тем не менее, путешественникам не стоит слишком долго задерживаться в городе – постоянный искусственный свет может поначалу казаться уютным, но рано или поздно гарантированно сводит с ума любого, из-за чего страшенцы считаются особенно депрессивным и странным племенем. Все они в итоге страдают от особо богатой фантазии и в каждой тени видят ужасного монстра. Поэтому путешественникам стоит приближаться к городу лишь с осторожностью и с достаточным освещением, чтобы их попросту не подстрелило народное ополчение.

Действующий мэр, Морбидиус Снойг, – одновременно хозяин единственного в городе трактира и самый популярный житель Страшена. Люди здесь каждый вечер приходят в его таверну "До Последней Искры", чтобы взаимно подбодрить друг друга, что, однако, часто кончается прямо противоположным образом, когда заглочены первые несколько кружек ссыдра.

Электромагнитные импульсы, зарождающиеся в Алютах, снова и снова обеспечивают отключения электричества в городе. Лишь изредка они совпадают с набегами мутантов, но в темноте достаточно часто случаются трагические недопонимания с летальным исходом.

ГОРОД МРАЧЕН И КУПОРОСНОЕ ОЗЕРО

В центре Трансвольтании находится одно из чистейших и спокойнейших озёр Дизропы: Купоросное – оно образовалось при вытекании бесчисленных литров аккумуляторной кислоты в некогда пресное озеро, а потому является, пожалуй, САМЫМ ЕДКИМ ОЗЕРОМ ДЕПОНИИ (кроме, возможно, легендарного Плавикового озера на Токсиденте, которое сейчас, вероятно, проело планету до ядра). Несмотря на ядовитые испарения, жители Мрачена не покинули свой город, однако они больше не могут, как раньше, жить за счёт рыбалки, не говоря уже о плавании по озеру на деревянных лодках.

Вследствие этого люди здесь страдают от ОЧЕНЬ ВЫСОКОГО УРОВНЯ ПРЕСТУПНОСТИ... который, в сущности уже так высок, что большинство от него не страдает, а получает выгоду. Всё-таки убийство – чистое дело, когда трупы можно просто растворить в озере.

После всех этих перемен НЕКОГДА ОБРАЗЦОВЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ОТРЯД Мрачена совсем перенапряжён и в отчаянии. На самом деле речь о группе лучших городских сыщиков, базирующейся в находящемся в центре Шлаколанд-Ярде (откуда взялось это название, теперь уже никто не знает). Сегодня при надобности они снова и снова вербуют неместных частных детективов и пронырливых искателей приключений для раскрытия серийных убийств. Ведь сумерки, смог и кислотное озеро Мрачена, похоже, привлекают не только разбойников и жуликов, но и самый злой и жестокий сброд Дизропы. Сейчас бесчинствуют серийные убийцы, которых в зависимости от их образа действий называют Торстеном-Колосажателем, Элиасом-Душителем и Зёнке-который-привязывает-своих-жертв-к-стулу-осыпает-рыбной-мукой-и-отдаёт-на-съедение-помойным-крабам-чтобы-это-выглядело-как-странный-несчастный-случай. Эти имена извергам приписала местная пресса, хотя она, конечно, вряд ли может знать, как преступников зовут на самом деле. Тем не менее, все люди, которых действительно зовут Торстен, Элиас или Зёнке, на всякий случай уехали из города.

Правитель Мрачена – Граф фон Блэкштейн, правящий, по большому счёту, только силой денег. Он оплачивает отряд Шлаколанд-Ярда и даёт большинству мраченцев работу на своих фабриках, где

Секреты Мрачена

В особняке на окраине живёт граф фон Блэкштейн, крупный промышленник и правитель Мрачена. С виду он большой меценат, но на чердаке его виллы происходят чудовищные вещи: Блэкштейн приобрёл у Органона аппарат для клонирования – не догадываясь, что тот дефектен. С его помощью он хочет вернуть к жизни свою погибшую несколько лет назад при несчастном случае с пылесосом семью, что, к сожалению, снова и снова приводит к появлению отвратительных жестоких вырожденков, которых Блэкштейн тайно утилизирует. К сожалению, это удаётся не всегда – и Мрачен становится богаче на одного жестокого Сорена или Торстена, который по ночам крадёт по улицам, утоляет свою жажду крови, а днём прячется где-нибудь в мусорных горах. Даже здесь герои могут выявлять правду (через Ахима) – и позаботиться о том, чтобы производство Блэкштейна обернулось против него.

производятся факелы и навозные вилы, которые продают в первую очередь в Страшен и в Фекалию.

ДОСУГ И ШОПИНГ В МРАЧЕНЕ

В Мрачене полно причудливых пабов. На самом деле они растут как грибы, и каждый новый паб пытается быть ещё "причудливее" предыдущего. Почти всегда они открываются в непосредственной близости к местам убийств, так как владельцы надеются, что когда-нибудь их наводнят туристы, которых завораживает отвратительное. В итоге эта идея не работает, но по-хорошему с такими бизнес-идеями стоит несколько лет повременить, а мраченцы зачастую уже приносят домой новые краны, пока Шлаколанд-Ярд ещё осматривает труп на месте преступления.

Поэтому конкурентное давление высоко, и лишь немногие пабы могут продержаться долго. Некоторые закрываются уже через несколько дней. Для туристов из этого следует: лучше всего идти на предсмертные крики и sireны полиции, и почти наверняка можно рассчитывать на выгодные предложения в честь открытия.

Главный товар экспорта Мрачена – факелы, навозные вилы и прочие изделия для злых толп. Они родом с фабрики графа фон Блэкштейна, и их также выгодно продают путешественникам в расположенном в центре магазине "Товары для выживания Блэки." Маленький штат отдела продаж под руководст-



вом Ахима Блэкштейна, дальнего родственника графа, продаёт вилки, факелы, виселицы и цепи всех цветов и размеров. А также сувенирные пресс-папье. Однако с купленными факелами строго запрещено приближаться к Купоросному озеру, так как оно очень легко возгорается.

ГОРОД БЕШЕН

В тени Алютов, а потому постоянно поражаемый бразрядами, находится город Бешен – или маленькая фермерская деревня Бешен. По сути городом это поселение можно назвать лишь потому, что настоящий Бешен ОКРУЖЁН РОВНО 73 ЗАМКАМИ С ПРИВИДЕНИЯМИ И КРЕПОСТЯМИ, которые жмутся к вершине Алютов, сторожат перевалы и под наклоном нависают над глубокими каньонами. В каждом из таких сооружений живёт как минимум один из прославившихся трансвольтанийских "безумных учёных", проводящих здесь свои эксперименты. Это значит, что они выводят новые виды утконосов-вампиров и пасхальничных деревьев, пытаются получать жизнь из жестяных банок, разводить доисторических крабов, создать сыворотку для превращения в крысоловдей, вечной жизни, невидимости или от выпадения волос и тому подобные чудачества. Некоторые из них, экспериментируя на себе, превратились в ужасных монстров, другие поклоняются тёмным силам вроде Мак Тхулу, чтобы быстрее продвигаться в своих исследованиях, или наняли личные армии наёмников и горбатых прихвостней. Учёные, населяющие этот город, обычно называют себя "графьями" или "баронами", просто потому что так положено.

Благодаря этому население Бешена выросло с 43 до 2312. И прихвостни какого-нибудь из графьев постоянно нападают на маленькую деревню В ПОИСКАХ ИНГРЕДИЕНТОВ ИЛИ "ДОБРОВОЛЬЦЕВ" для экспериментов. Хуже того: каждые выходные учёные встречаются на нейтральной территории, чтобы пообщаться – а для этого они выбрали общественный центр Бешена. Законный граф Бешена крайне обеспокоен этой ситуацией и отчаянно ищет компетентных солдат удачи, которые смогут её уладить.

ПОРТОВЫЙ ГОРОД ГОТБЕРГ

Готберг – САМЫЙ ВОСТОЧНЫЙ ПОРТОВЫЙ ГОРОД Дизропы. Отсюда, помимо прочего, рассылаются по всему миру батарейки собирателей тока. Однако покинуть бухту Готберга – непростая задача. Видимость затрудняет не только густой облач-

ный покров над Трансвольтанией, с моря также постоянно надвигается СМОГОВАЯ ЗАВЕСА С ТОКСИДЕНТА, и никто не знает, какие он таит в себе опасности в виде мусорных гор и морских монстров.

Поэтому готбергские моряки как можно дольше избегают выхода в море и предпочитают проводить время в многочисленных портовых тавернах. Даже в Готберге большую часть времени довольно темно, и люди чувствуют себя уютно только с кружкой крепкого ссыдра в руке. Готберг – что немного необычно для портового города – СЛОЖНО УСТРОЕННАЯ КРЕПОСТЬ в готическом стиле, полная соборов, горгулий, тайных ходов и (затопленных) погребов. Город был некогда возведён глубоко в горах по заданию давно забытого военачальника – пока он не почувствовал себя здесь одиноко и не велел перенести всё сооружение вниз на равнину, поближе к морю. Это весьма дорогое мероприятие спустя века продолжилось путём природных катастроф: из-за возросшего уровня моря Готберг сегодня находится частично под водой. Бойницы стали молами, а часовни – товарными складами. Многие из портовых таверн построены в караульных помещениях или на балконах стен, что как раз и придаёт портовому району совершенно особенный шарм. Искатели приключений с хорошим оборудованием для дайвинга наверняка могут и сегодня наткнуться на интересные вещи в бывших темницах крепости.

Несмотря на плотность пьяных и безработных матросов в Готберге удивительно низкий уровень преступности. Причиной этому может быть в первую очередь то, что сложно устроенные крыши и обилие горгулий породили СУБКУЛЬТУРУ ВОЛЬНЫХ БОРЦОВ С ПРЕСТУПНОСТЬЮ – мужчин и женщин, которые кажутся себе сногшибательными в тёмных плащах и которым иногда ради общего впечатления приходится избивать мелких преступников. Большинству жителей Готберга это так неприятно, что они придерживаются законов – а кто этого не делает, того как следует затопят чересчур рьяные патрульные с крыш, ведь подходящие для должного избиения преступники сейчас – редкость.

Пусть даже он таковым не выглядит,
"Каратель в светоотражающем жилете" – один
из самых успешных вигилантов Готберга. Он про-
тивостоит прежде всего тем, на чьих транспорт-
ных средствах нет светоотражающих жилетов
для всех попутчиков.



БАРАХОЛИЯ (ОНА ЖЕ ЗЕМЛЯ МУТАНТОВ)



В северо-восточной Дизропе, между Урановыми Горами и Алютами, простирается гигантская пустошь Барахолии. Огромная страна эффективно отделяет Дизропу от Токсидента и является, вероятно, **НАИМЕНЕЕ ПРИГОДНЫМ ДЛЯ ЖИЗНИ РЕГИОНОМ ПЛАНЕТЫ**. Это сухая, холодная пустыня, страдающая от постоянных песчаных бурь. Барахолия якобы состоит исключительно из лопнувших старых мешков для пылесоса, что объясняет, почему в ней крайне мало сырья. Больших поселений здесь нет, а помимо тараканов и особо упрямых лишайников нет и никакой жизни.

Не считая людей, конечно, ведь те распространились по всей Депонии. Но даже в Рутлении шутят над бедностью барахольтцев.

До последних нескольких десятилетий они жили изолированно маленькими усадьбами и кланами в ПУСТЫНЕ ИЗ МЕШКОВ ДЛЯ ПЫЛЕСОСА. Они могли хорошо жить за счёт путешественников на Токсидент и с него, которым почти неизбежно приходилось включать Барахолию в свои торговые пути и которых туземцы либо принимали как гостей, либо атаковали (либо и то и другое по очереди).

Но потом случилась катастрофа, сегодня дающая Барахолии её нелестное прозвище: землетрясение в районе восточных Урановых Гор высвободило большие объёмы.. ну, урана, и весь район облучило. Население, конечно, поначалу долгие годы ничего не замечало – пока не произошли первые СПОНТАННЫЕ МУТАЦИИ: у людей развивались ноги лобстеров, глаза мух, клоаки и прочие мерзости, но в первую очередь – неутраченная кровожадность. Дети рождались с отвратительными уродствами, родители их бросали, но им, тем не менее, удавалось выжить благодаря своим противостественным способностям.

Сегодня в пустыне из мешков для пылесоса люди уже практически не живут – она в твёрдых руках агрессивных мутантов, которые окончательно привели торговлю с Токсидентом к за-

стою. Немутировавшие люди попытались сбежать на юг – но даже они уже все облучены и являются тикающими бомбами замедленного действия.

БЕРЕГ УБЕЖИЩА

Большинство беженцев пытается удрать в первую очередь в Трансвольтанию – но их соседи не пускают их в страну, всё-таки любой может быть мутантом. Так вблизи мусорных баррикад образовалось единственное в Барахолии поселение: **Берег Убежища**, печальное **СКОПЛЕНИЕ ПАЛАТОК, КОРОБОК И ХИЖИН ИЗ ГОФРИРОВАННОГО ЖЕЛЕЗА**, пытающееся противостоять вечному пыльному северному ветру и набегам мутантов. Люди здесь бегут не столько от облучения, сколько от постоянно увеличивающихся вторгающихся орд своих мутировавших бывших родственников.

Однако у дизропейцев есть шпионы, постоянно тщательно следящие за городом. Если **Берег Убежища** падёт, то и остальной континент, вероятно, скоро окажется в дерьме.

МУСОРНЫЕ БАРИКАДЫ И УГРОЗА МУТАНТОВ

Защитная стена из хлама тянется от Алютов до Урановых Гор и защищает Дизропу от вторжения мутантов. Несмотря на все усилия, многим мутантам удаётся её "перейти", в то время как "немутировавшие" люди по большей части проигрывают преградам с острыми краями. Мутантов удерживать за баррикадами не выходит, ведь они часто располагают присосками, хватательными хвостами, козьими копытами или даже крыльями. Трансвольтантийцам повезло, что лишь немногие мутанты целенаправленно движутся на юг. Большинство из них, в свою очередь, отстреливают бдительные страшенцы. На севере должны собираться огромные толпы мутантов, и пощади нас хлам, если они самоорганизуются и выступят войском на Дизропу. Поэтому Мировой Парламент в Смирении уже давно обсуждает возможность заманить мутантов на Токсидент – но как это осуществить? И что ещё важнее: как легко можно злоупотребить этой технологией?

Деятельность Органона и секреты Барахолии

Герои могут отправиться в Барахолию и не быть облучёнными только в защитной одежде Органона – например, чтобы понаблюдать за движением мутантов. Конечно, у Органона есть взрывные башни и трассы в Барахолии – но он также добывает здесь уран в качестве источника энергии для электростанций в Рутлении – и при этом ему также снова и снова докучают мутанты. Если кто-то действительно разработает прибор, чтобы контролировать мутантов (например, один из трансвольтанийских учёных со смиреннейшими деньгами и героями в качестве посредников), Органон сделает всё ради того, чтобы заполучить его в свои руки и отпугнуть мутантов от собственных объектов (и чтобы спустить их вместо этого на надоедливых депонианцев). Здесь герои могут проявить себя после первоначальной неудачной попытки заполучить прибор обратно. Мир с мутантами в этом случае невозможен; они действительно задуманы как зловещая угроза – если только вы не решите иначе.

КОНТИНЕНТ СВАЛЬДИКА



СВАЛЬДИКА ВКРАТЦЕ:

НАСЕЛЕНИЕ: Не менее 10 человек.

КЛИМАТИЧЕСКИЕ ЗОНЫ: На 90% пустыни, остальное – маленькие районы джунглей.

СТРАНЫ: Пустошия, султанат Аль'Гори, Маисалом, Щепания, Эугир, пустыня Фантазий ля-минор, Бравия, Краббо, Грязное озеро, Меридиан, Еслинет, Золл, Гахнах Махоуни, К'Клц'Нтщук, Бункара.

ГОРЫ: Горы-с-видом-на-море у берегов Ворваникума.

ВНУТРЕННИЕ МОРЯ: Хламовое море (между Золлом, Еслинет и Меридианом, Озеро вреда (к югу от Аль'Гори).

Южный континент Свальдика составляют большие пустынные районы и немного выделяющиеся участки джунглей. Помимо обычных мусорных пустынь здесь также есть песчаные и асбестовые. Когда-то Свальдика была богата полезными ископаемыми, но сегодня этот участок суши может прокормить лишь немногих людей. Говорят, что во времена праотцов Свальдика по большей части была "подчинена" странам Дизропы. Когда мусорные проблемы там начали становиться критическими, дизропейские правительства решили свозить свой хлам в Свальдику и здесь хранить. На протяжении поколений этот континент был свалкой для всей планеты,

о чём и по сей день напоминают возникшие таким образом плато. Многие аборигены Свальдики покинули свою родину и смешались с остальными людьми планеты. То же самое, кстати, случилось и с оставшимися: они смешались с выброшенными на берега Свальдики солдатами, так что сегодня никто не может определить по внешним признакам, из Дизропы человек родом или из Свальдики.

По иронии эта предыстория обеспечила кратковременный расцвет западным странам Свальдики, когда хлам много лет спустя стал сырьём номер один. Теперь дизропейцы и мусориматцы отправились в Свальдику, чтобы снова разграбить мусор. Но в этот раз у оставшихся аборигенов лопнуло терпение. Следствием стали кровавые войны, продлившиеся десятилетия. Большие участки континента были полностью разорены.

Как эти Свалочные войны кончились, сегодня ещё могут рассказать лишь легенды. Многие убеждены, что гигантская песчаная буря из пустыни Фантазий ля-минор охватила почти весь континент и погребла под метровым слоем песка как большинство хлама, так и воюющие стороны. Другие говорят о намеренно вызванных, усиленных химически лесных пожарах, которые превратили верхние слои хлама в чёрный пепел (равно как и все воюющие стороны).

Третьи считают, что свальдианские шаманы просто превратили хлам в песок, так как ни одна из фракций не заслуживала полезных ископаемых. Так или иначе: сегодня континент на 60% состоит из пустынь с белым или чёрным песком. Но под этим песчаным слоем во многих местах ещё хранятся мусорные горы прошлого, а потому во многих местах за них всё ещё или снова воюют. За последние десяти-

летия в ходе эвакуации с планеты и частично под влиянием Органона возникли новые государства, которые я далее вкратце опишу. Прошу прощения за то, что мои описания Свальдики не так подробны, как описания "развитых" стран, но путешественникам этот континент попросту может предложить меньше удовольствий.



Мусоросжигательный завод в Свальдике, незадолго до Свалочных войн

СУЛТАНАТ АЛЬ'ГОРИ

Начнём мы наше турне по Свальдике сразу с большого исключения. Султанат Аль'Гори ОТНОСИТСЯ К САМЫМ ЗАЖИТОЧНЫМ РЕГИОНАМ ДЕПОНИИ.

Эта страна раскинулась между Горами-с-видом-на-море на севере, Пандемическим каналом на востоке и Озером вреда на юге. Аль'Гори, вероятно, СТАРЕЙШЕЕ НЫНЕ СУЩЕСТВУЮЩЕЕ ГОСУДАРСТВО ПЛАНЕТЫ, когда-то якобы правившее всей Свальдикой. Альгорийцы никогда не были подданными дизропейских оккупационных сил и всегда считали себя культурно более близкими к людям с северного континента, чем к другим свальдианцам. Своим былым благополучием султанат обязан здоровой смеси торговли с Дизропой, богатства сырьём и рабства. Это привело к раннему расцвету, за которым последовал медленный упадок. В более поздние времена добавился туризм, в то время как рабство сохранялось, и государственная казна снова наполнилась. Всё-таки Аль'Гори может предложить не только идеальные пляжи, но и кое-какие достопримечательности (смотрите ниже). После волн эмиграции и войн последних веков закончились и рабы, и сегодня в Аль'Гори ещё живёт почти одна богатая элита – рабов по большей части заменили роботами.



А живётся в султанате хорошо: султаны и их семьи подумали наперёд и использовали своё накопленное за тысячелетия богатство, чтобы подготовиться. Они ЖИВУТ В АВТОМАТИЧЕСКИ ОБЕСПЕЧИВАЕМЫХ БИОСРЕДАХ, больших строениях в форме куполов, и собрали в подвалах этих зданий достаточно воды, масла, батареек, консервов, удобрений и семян растений, чтобы продолжать так жить ещё веками. Полностью автоматически обслуживаемые оранжереи снабжают их ви-

таминами, а такие же автоматические рыболовные буксиры с дрейфтерными сетями у берегов – рыбой и рыбоподобными существами из моря. В свободное время, которого у них крайне много, султаны устраивают гонки по дюнам на реактивных мотоциклах, инкогнито ездят по соседним странам в поисках потенциальных супругов или играют в скрэбл. Уровень роскоши в султанате почти сравним с элизианским. На самом деле у султанов было достаточно денег, чтобы заплатить проекту "Элизиум". Однако они слишком традиционны, чтобы отважиться на выход на орбиту: Аль'Гори тысячелетиями был родиной их семей и всегда их устраивал. Они считают предательством теперь покидать страну.

ПРАВИТЕЛЬСТВО СУЛТАНАТА

Как уже намекает название, султанатом правит группа султанов. Так как они ВСЕ ДРУГ ДРУГУ РОДСТВЕННИКИ и НАСЛАЖДАЮТСЯ РОСКОШЬЮ – а все подданные или рабы между тем сбежали – нет причин для борьбы за влияние, и семья султанов шикует сама с собой. Правителем страны может считаться каждый султан и в то же время ни один из них. Если когда-либо всё же придется решить что-то важное, султаны встречаются в центральной биосреде для совещания. При последней встрече обсуждали, стоит ли покупать Колосса Ломосского, но ответ правителя Ломоса до сих пор не получен. Столицы, конечно, поэтому также не существует, большинство биосред находится в свободном объединении на северо-востоке страны.

ОРГАНОН В СУЛТАНАТЕ

На самом деле такое процветающее государство, как Аль'Гори – обуза для Органона. Конечно, султанат также заключил сделку с Советом Старе-

йшин: как только Элизиум достигнет планеты Утопия, должны быть начаты поиски способов отправить туда весь Аль'Гори. Конечно, Совет Старейшин умолчал о взрыве планеты, а потому и Органон официально не работает в султанате. Но всё же существует секретная взрывная башня в пустыне близ границы с Пустошьей, которую офицеры возвели там с большими затратами и ещё большей секретностью без связи с трассами.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ В АЛЬ'ГОРИ ГОРЫ-С-ВИДОМ-НА-МОРЕ

Лучшие годы туризма на Депонии, к сожалению, давно прошли (что для Вас как путешественников, конечно, в плюс, ведь кто вообще любит туристов – этих громких, неотёсанных созданий, которые мешают людям есть в ресторане, покупать сувениры или изучать местную архитектуру?). Однако в Аль'Гори воспоминания о них ещё очень даже живы. Массовый туризм некогда поспособствовал благополучию страны, и в ту пору султаны возвели мириады отелей на берегу Ворваникума. В какой-то момент наплыв был так огромен, что места на берегу больше не хватало, и отели пристраивали поверх отелей или к другим отелям. С великими Свалочными войнами (смотрите выше) кончился и поток туристов, и многие строительные проекты пришлось прекратить. Сегодня, много десятилетий спустя, песчаные бури позаботились о том, чтобы сросшиеся воедино руины отелей, стройплощадки и многие миллионы тонн песка образовали горный массив: Горы-с-видом-на-море. Хотя они мало где выше 300 метров, они образуют равномерный толстый пояс прямо на пляже Ворваникума.

Герои в Аль'Гори

Помимо достопримечательностей страны (смотри ниже) герои могут встретить здесь могущественных союзников или эксцентричных врагов. Если они здесь проездом или молва о них уже далеко распространилась, они могут получить приглашения от скучающих султанов – лучше всего сразу несколько, чтобы перед героями встала проблема из-за того, что они автоматически оскорбят всех султанов, которых посетят не в первую очередь.



Это, вероятно, единственные в мире горы с бальными залами, саунами, теннисными кортами на перевалах и подземными гаражами в пещерах: во многие из бывших строений и комнат ещё можно попасть, пусть даже для этого зачастую приходится лезть через узкие тоннели. Но как велика радость спелеолога, когда после часов напряжения он обнаруживает в одной из полостей тренажёрный зал!

ДРЕВНИЕ ИКОСАЭДРЫ

В центре султаната, уже довольно глубоко в пустыне, находятся древние икосаэдры Аль'Гори. Говорят, их построили самые первые султаны тысячи лет назад. Эти двадцатигранники из ныне неизвестного материала возвышаются на добрую сотню метров - и это несмотря на то, что сегодня они частично погребены под пустынным песком. Это до сих пор ПОПУЛЯРНЫЙ СЮЖЕТ ДЛЯ ФОТО - но что, чёрт возьми, тогда задумывали султаны, не знает никто. Некоторые считают, что икосаэдры - посадочные площадки для странных НЛО древности - или даже сами космические корабли. Исторически подтверждённым считается тот факт, что примерно во время появления икосаэдров в Аль'Гори возник так называемый народ бунков. Их внешность описывают как человеческую, но "какую-то странную". Они впечатляли своими выдающимися познаниями в алгебре и уже вскоре были назначены казначеями султаната. Это бунки поспособствовали былому благополучию султаната, ввели рабство и воскресили торговлю с Дизропой.

Когда богатство Аль'Гори достигло своего зенита, почти все бунки внезапно снова исчезли - а с ними и большая часть накопленных сокровищ. Никто не знает, куда и как. Своих многочисленных беременных местных жён же они бросили. Вследствие этого к полубункам относились как к прокажённым и высылали их в пустыню. Лишь много позже Аль'Гори благодаря туризму удалось вернуть половину былого благополучия.

ПУСТЫНЯ ЧУДЕС СВЕТА И ЦЕНТРАЛЬНЫЙ МИРОВОЙ БАНК

В свой последний большой расцвет Аль'Гори покупал различные ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ СО ВСЕГО МИРА и велел отправлять на свой восточный берег - ведь на самом деле придерживающиеся традиций султаны путешествуют неохотно. Сегодня бывшие туристические магниты вроде дрексиканской Статуи Самосуда, трансвольтанийского замка с грифонами или Девятипогодной башни из Герма ветшают в пустыне.

Единственное здание, которое до сих пор часто посещают, - центральный мировой банк. Это еже-

Секреты икосаэдров

Конспирологи подозревают: на самом деле сами икосаэдры - космические корабли предположительно внедепонийских бунков, несколько из которых они оставили здесь при отлёте. Только ли глупая теория это или правда, мы оставляем решать вашей игре. Героям такая древняя технология, конечно, может быть крайне полезна, но, возможно, её уже выпотрошил Совет Старейшин для постройки Элизума - и, разумеется, непонятно, как вообще попасть в погребённые под слоем песка, а под ним равномерно гладкие постройки.

годная цель тысяч паломников. Султаны купили его у города Цитаделла в Старой Венеции - на самом деле только потому, что могли. Однако сегодня помпезное здание обеспечивает Аль'Гори единственных оставшихся посетителей, ведь для биржеанцев центральный мировой банк - самое священное место на Депонии. Те, кто относится к паломнической серьёзно, совершают его пешком с северного берега и при этом всё время держат у уха ритуальный переносной телефон, каждые 100 шагов склоняясь над воображаемыми упавшими бумагами.

В подземном дата-центре, согласно настойчивым слухам среди паломников, всё ещё должна находиться резервная копия на момент коллапса. Для биржеанцев - своего рода священное писание, от которого они ожидают ответов на многие вопросы. К сожалению, этот сервер строго охраняется боевыми роботами султаната - а кроме того, он неактивен, и никто не знает, как его снова запустить.

ОЗЕРО ВРЕДА

Озеро вреда на самом деле - внутреннее море и главная цель адреналиновых наркоманов среди рыбаков. Озеро породило новый вид спорта - молниеносную рыбалку. Каждая рыбацкая лодка на Озере вреда оборудована секундомером. В зависимости от материала рыбалка длится максимум два часа, пока едкая вода не разъест корпус судна. Тот, кто до этих пор ничего не поймал, выбывает из соревнований, но чаще всего имеет и другие проблемы.

Кроме того, Озеро вреда отделяет Аль'Гори от пустыни Фантазий ля-минор, а потому уберегло султанат от худших песчаных бурь последних лет.

ПАНДЕМИЧЕСКИЙ КАНАЛ И СОСЕДНИЙ ТОКСИДЕНТ

Лишь узкий Пандемический канал отделяет Аль'Гори от злобешего, окутанного постоянной смоговой завесой Токсидента. Сам канал обычно ОКУТАН ГУСТЫМИ ОБЛАКАМИ ТУМАНА, а потому по нему крайне тяжело плавать. Сами султаны не рискуют сюда заплывать и лишь посылают в канал свои автоматизированные траулеры. Они пробираются через водоёмы большими группами, между которыми натянуты рыболовные сети. Отфильтрованную таким образом биомассу отправляют прямо в измельчители на носах кораблей и там растирают в аппетитную пасту.

То, что дизропейские торговцы, несмотря на это, снова и снова плавают по каналу, чтобы достигнуть Цунами, регулярно приводит к новым обломкам кораблекрушения на берегах султаната, что лишь увеличивает его богатство.

Секреты Пустыни чудес света

Потерянное руководство к серверу - "Макгаффин-код" - разъясняет, как заново запустить компьютер, но нигде в банке его не отыскать. Говорят, его украл религиозный фанатик, который нашёл свой конец где-то в регионе вокруг Хламового озера. Там он должен лежать и по сей день и, таким образом, образовывать центральный объект колониальных войн (смотрите страницу 149). Для героев это может идеальным поводом для приключения, чтобы посетить зону боевых действий.

ТАЙНАЯ БУНКАРА



Когда детей загадочных бунков (смотрите страницу 22) изгнали из Аль'Гори, они поселились в этом ТРУДНОДОСТУПНОМ РАЙОНЕ между Озером вреда и пустыней Фантазий ля-минор. Крошечный район под названием

Бункара на самом деле не тайный, а просто в него лишь изредка кто-либо заезжает – а потому он считается КРАЙНЕ ЗАГАДОЧНЫМ. Большая часть мира ничего не знает о существовании бункокровных или не верит в него. Те же, кто о них слышал, часто приписывают Бункаре какие-либо мировые заговоры.

Бункарцы выглядят как нормальные люди, однако с глазами странных цветов, не слишком поддающихся описанию, и со слишком большим количеством зубов. У них нет волосяного покрова, и они одеваются – из-за жизни в пустыне – в основном в серые мантии и чадры, полностью их скрывающие. Они живут в пещерах в поверхности с минимумом удобств и, похоже, не интересуются комфортом или даже роскошью. Они якобы неспособны поддерживать болтовню или понимать юмор и не в состоянии также смотреть прямо в глаза своему собеседнику.

КАРТИННАЯ ГОРА

Бункокровные снесли сюда многочисленные картины со всего мира: огромные полотна маслом, стены с граффити и маленькие полароидные снимки. На что смотреть на картинах и почему они должны быть скрыты от глаз мировой общественности, знают только бунки.



Мотивация бункарцев

На самом деле бункарцы годами пытаются купить у султанов Аль'Гори

район, где находится центральный мировой банк. В то же время они ненапрямую финансируют смиренныйскую сторону в конфликте вокруг Макгаффин-кода, необходимого для повторного запуска биржевого компьютера. Бункарцы могут быть замешаны ещё и в совсем других заговорах – бросается в глаза и то, что в их стране нет взрывных башен и трасс Органона.

В чём именно дело с бункарцами, на Депонии никто не знает наверняка. До героев могут дойти следующие слухи:

- Бункарцы – дети внедепониианских бунков, которые некогда удалились в космос с большей частью богатств Аль'Гори. У них есть миссия накопить ещё больше богатств, и они надеются, что их своевременно заберут.
- На самом деле они неизмеримо богаты, ведь смогли хорошо начать на основе стартового капитала своих предков. Но в соответствии со своей миссией они не тратят зря ни одного медяка.

– Следовательно, по всей Депонии есть шпионы бунков, которые ищут богатства или внедряются в Органон, чтобы каким-либо образом задержать взрыв планеты.

– Картинная гора – основа гигантской операции по вымогательству: бункокровные собрали здесь "уличающие" материалы и надеются, что однажды удастся вытрясти из изображённых на них людей крупные суммы денег. То, что запечатлённая на древнем масляном полотне "Кунигунда во время купания со жрецами и хлыстами" уже 500 лет как мертва, выше понимания бунков.

– Ведь кровь бунков обеспечивает чрезвычайное долголетие. Сегодня в Бункаре ещё живёт часть детей или внуков настоящих бунков.

– Поэтому бункокровные были бы абсолютным святым Граалем для учёных Совета Старейшин, которые ищут способы продлить жизни элизианцев для долгого путешествия к Утопии. Но там о происхождении бунков не знает никто.



ПУСТЫНЯ ФАНТАЗИЙ ЛЯ-МИНОР

Это одно из немногих мест на планете, где люди не загадили природу. В Фантазиях ля-минор ВСЕГДА БЫЛО ПОИСТИНЕ ДЕРЬМОВО. Вместе с пустыней из мешков для пылесоса в Барохлии Фантазии ля-минор – самая большая пустыня планеты. Но в отличие от гигантской пылевой равнины на севере эта пустыня ПРИРОДНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ, а потому на международном уровне считается заповедником. Так как туда никогда не сгружали мусор действительно по-крупному (пустыня попросту была слишком далеко от мусоровозов из Дизропы), сегодня Фантазии ля-минор также полностью лишены сырья. Согласно легенде, это огромная песчаная буря из этой пустыни превратила в такую же пустыню и большую часть Свалдики, погребла под собой тамошний мусор и положила конец Свалочным войнам.

Всего один день в ПАЛЯЩЕМ ЗНОЕ Фантазий ля-минор подобен смертному приговору, воды здесь не найти, а без высокотехнологичного транспорта попытки безнадежны. Но сегодня, в сущности, и нет причин пересекать пустыню, а потому разбойничьим бандам совсем не выгодно подстергать путешественников. Чуть ли не единственная причина отправиться в пустыню – быть вынесенным на её берег после кораблекрушения. К сожалению, из-за постоянного тумана над Пандемическим каналом это случается не так уж редко. Когда такой наказанный судьбой после одного дня пешего пути вглубь страны начинает чаще замечать смотрящие в ту же сторону скелеты, его путешествие, как правило, тоже близко к концу. Тем не менее, есть сообщения о нескольких особых местах в пределах пустыни:

КЛАДБИЩЕ КОРАБЛЕЙ

На северо-востоке Фантазий ля-минор, на выступе между Озером вреда и Гнойным океаном, должно, согласно хорошо информированным морякам, находиться огромное кладбище кораблей – пусть и в нескольких километрах от Гнойного океана и ещё в 20 от Озера вреда. Никто не знает, как все эти обломки попадают в это место, но это единственная значимая точка во всей пустыне. Здесь поселились различные торговцы, предположительно, изгнанные из соседних пустынных стран за то, что были слишком пронырливы, нечестны и стереотипны. Они заправляют кладбищем как своего рода БАЗАРОМ и продают части кораблей торговцам хламом и отчаявшимся судовладельцам в поисках запчастей. Конечно, у торговцев нет никакого действительного

права на корабли – кроме того, что они просто первыми их увидели.

Но горе тому, кто попытается вынести из этой зоны детали, не расплатившись предварительно в кассе! Торговцы беспощадны, а это значит, что если кто-то забудет предъявить на кассе хоть один винтик, то его собственный корабль скоро закончит на кладбище – и он сам в роли корма для рыб. Для всех, кто придерживается правил, кладбище кораблей считается в моряцких кругах лучшим местом для покупки корабельных запчастей. При этом перевозка в направлении Гнойного океана – проблема сама по себе. Поэтому приезжать сюда есть смысл только на больших грузовиках.

ФАТА-МОРГАНИЯ, ГОРОД-ГАЛЛЮЦИНАЦИЯ

То, что в пустыне можно встретить обманчиво реалистичные миражи, – не новость, но пустынные путешественники снова и снова рассказывают о целом городе, в котором собираются нематериальные иллюзии, когда не дают обнадёживающих советов умирающим в пустыне от жажды. Согласно свидетельствам путешественников, жителям Фата-Моргании крайне скучно, они играют в карты или напиваются в нематериальных тавернах.

Феноменологи сходятся в том, что нет разницы, существует ли город в действительности или является лишь фантазией. До них нельзя ни дотронуться, ни воспользоваться их кроватями, ни съесть их еду. Но сейчас всё больше миражей покидает свою родину, чтобы поискать занятия за пределами своего скучного города-призрака. Хотя они не могут заниматься ручным трудом, они часто оказываются просто идеальными работниками для маркетинговых агентств.

ЛЮДИ ФАНТАЗИЙ ЛЯ-МИНОР

УРУБРЕХТ МУДРЫЙ

В окружающих странах рассказывают легенды об Урубреhte Мудром, ОТШЕЛЬНИКЕ, якобы живущем в пустыне. Старик предположительно раздаёт избранным эликсиры, при помощи которых они могут бороться ПРОТИВ ЗЛА мира.

Некоторые сомневаются в мудрости этого человека, которая может быть не так велика, раз он добровольно выбирает жить в таком дерьмовом месте. Другие отмечают, что есть лишь немного сырья, из которого Урубреht может делать свои эликсиры в непригодной для жизни пустыне – и большинство этого сырья – выделения его собственного тела. Тот, кто всё же решит навестить Урубреhta, после долгого путешествия может обнаружить старого, одетого лишь в свою лохматую бороду человека, который живёт в дыре в поверхности и охотно отвечает на вопросы ищущих помощи – однако, несмотря на всю мудрость, не всегда правильно. Эликсиры Урубреht делает всё же не сам – это на самом деле доставленные древним караваном лечебные зелья (смотрите страницу 208), которые он хранит в своей дыре и за счёт которых живёт десятилетиями. Он продаёт их по соответствующим ценам.



Секреты кладбища кораблей

Один из торговцев – дрессировщик животных Малкиллус, способный дрессировать мутировавшие гигантские полипы. Эти создания имеют щупальца длиной до 40 метров и могут утаскивать на глубину даже большие корабли. Так как они могут выжить и на суше, то являются, предположительно, также причиной изначального скопления обломков кораблей. Окружающие Малкиллуса торговцы – беспощадные дельцы – чувствуют себя обманутыми, когда дрессировщик посылает своих кракенов за пострадавшим кораблём. Но если сделка прошла хорошо, клиенты находятся под защитой Малкиллуса, пока не достигнут Гнойного океана – это также причина, почему в регионе редки банды грабителей.

ПОКИНУТОЕ ГОСУДАРСТВО ПУСТОШИЯ

Пустошия находится на северо-западе Свальдики, и как уже ясно из названия, эта страна ПОЛНОСТЬЮ ПОКИНУТА. Причина главным образом в ядовитой пустыне, покрывающей Пустошию. Когда-то страна была густо заселена людьми с большими лёгкими, но, по крайней мере, защищёнными от пожаров в асбестовых панельных домах. Но в ходе Свалочных войн и из-за песчаных бурь из Фантазий ля-минор эти здания были разрушены до основания, и сегодня Пустошия покрыта прежде всего асбестовой пылью. Следовательно, сегодня в Пустошии практически нет жизни, да и с туризмом не лучше. Кроме того, остерегайтесь блуждающих здесь асбестовых големов (смотрите страницу 218).



Секреты и деятельность Органона в Пустошии

ОРГАНОН В ПУСТОШИИ

Трасса Органона ведёт через Пустошию в Эугир, также здесь

находится несколько взрывных башен. В отдалённом уголке страны Органон заставляет каторжников прочёсывать горы из электромусора, отделяющие Пустошию от Эугира, в поисках полезных компонентов для своих новых технологий.

ПОСЛЕ ОТСТУПЛЕНИЯ ОРГАНОНА

Теперь пленники здесь застряли. Надзор осуществляют вооружённые роботы-наёмники из Еслинет, для которых колониальная война была слишком глупа и которые поэтому игнорируют свою программу. Помощь должна прийти извне...

ПОДЗЕМНАЯ ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩАЯ КОЛОНИЯ

В любом другом месте Депонии, исключая, возможно, несколько действительно жалких областей, бросилось бы в глаза, если бы постоянно сопровождаемые маленькими землетрясениями механические воздухозаборные башни вырывались из поверхности и хрипло вдыхали и выдыхали.

В Пустошии это происходит на протяжении поколений, и никто этого не замечает. Там глубоко под землёй движется Сименсия Семь.

один из восьми изначальных подземных кораблей поколений, которые построили перед окончательным коллапсом и выпустили в предтечи мусорных гор. По сути Сименсия похожа на ГИГАНТСКОГО МЕХАНИЧЕСКОГО ДОЖДЕВОГО ЧЕРВЯ, который спереди пожирает грязь, внутри её перерабатывает, а сзади изрыгает немного менее грязную грязь. Все жители Сименсии делятся на смены, круглосуточно обслуживающие перерабатывающие агрегаты в корпусе корабля поколений. Однако сегодня, в сущности, уже никто не знает, зачем это делать и как вообще выглядит мир снаружи корабля. "Поверхность" ещё знают лишь как обозначение странного потустороннего мира, из которого иногда падают в воздухоочистители тяжело кашляющие чужаки, болтающие странные вещи. Обрати вернуться, конечно, никто из них не может.

Сименсия Семь не имеет совершенно никакого контакта с остальной Депонией за исключением полностью автоматических дыхательных перископов, а остальная Депония сейчас понятия не имеет о существовании этого подземного мусорного корабля. Его технология восстановления даже такой загрязнённой почвы, без сомнения, заинтересовала бы многих, но для этого сначала нужно узнать, что подобное существует, и найти путь в непригодной для жизни Пустошии.

Изображение слева показывает всё, что ожидает путешественника в Пустошии.

После крушения метеозонда Органона эта земля между Пустошней и Эугиром зарастает сплошным фиолетовым ковром из неизвестной ткани. Сейчас ковёр неудержимо разрастается в прилегающие страны. Если высушить омега-траву и растворить в кипятке, получается изысканный чай, популярный далеко за пределами Свальдики. Но осто-

рожнее! Наслаждение омегой таит в себе большие опасности. Если случайно употребить растение сырым, появляется желание принять участие в постройке в центре зоны большой плазменной пушки, нацеленной на солнечную систему Ксуксус Точка 7.

ЭУГИР

Как и Пустошня, Эугир находится на северо-западе Свальдики. Ночуть севернее, зато западнее... (Просто взгляните на дурацкую карту!)

Горы Электромусора отделяют Эугир от Пустошии, кроме того, страну окружают Атхлантика и Ворваникум. Горы уберегли Эугир от песчаных бурь, так что здесь и по сей день мусорная пустыня. Вместе с засухой это обеспечивает довольно скромные жизненные условия, но они всё ещё лучше, чем в Пустошии. Мудрость, увековеченная даже на эугирском гербе.

По причине своего расположения, относительно пригодности для жизни и в то же время незначительности Эугир - своего рода СВЯЗУЮЩЕЕ ЗВЕНО МЕЖДУ СЕВЕРНЫМИ КОНТИНЕНТАМИ И СВАЛЬДИКОЙ, то есть в колониальной войне на юге континента. Здесь высаживаются солдаты воюющих сторон, и в то же время здесь собираются беженцы, желающие сбежать в Дизропу. Эугир - не настоящее государство, а просто название для той области, что колониальные державы назначили "нейтральной, потому что она абсолютно не существенна". Соответственно, у Эугира нет и столицы, а населён он прежде всего мусорными кочевниками. Но несмотря на это и благодаря колониальной войне здесь есть два значимых места.

ЛАГЕРЬ БЕЖЕНЦЕВ ЭУГЕРИЯ

На севере страны находится этот ПОРТОВЫЙ ГОРОД, поселение из палаток, коробок и хижин из рифлёного железа. Оно возникло лишь в последние десятилетия и состоит почти исключительно из беженцев и нескольких торговцев, желающих извлечь выгоду из страданий местных людей. Здесь можно узнать кое-что о круговороте жизни: в порту Эугерии более тысячи беженцев постоянно ждут шанса как-либо купить или выклянчить себе корабельный рейс в Дизропу. В Дизропе они получают образование, получают профессию (например, работника лотереи в Старой Венеции или философа в Свалониках) и влезают в налоговые долги, так как большинство профессий не позволяет ничего заработать. Наконец они вступают в иностранный легион Смирении или Цитаделлы, чтобы защищать свальдиканскую колонию своей новой родины и так погасить долги. Как только они сходят с корабля в Эугире, лодка снова свободна для новых беженцев, желающих удрать от невзгод колониальной войны.



"Всё ещё лучше Пустошии."
Слоган Эугира

ШАЙ КОНФЕКС - ПУСТЫННЫЙ ЛАГЕРЬ

Три стороны колониальной войны подписали соглашение о неведении боевых действий на нейтральной эугирийской территории. Поэтому, несмотря на напряжённые настроения, война не ведётся в ОБЩЕМ ПУСТЫННОМ ЛАГЕРЕ Шай Конфекс, расположенном посреди страны на полпути к соответствующим границам. Обычно здесь после ночёвки расходятся

также пути легионеров-снабженцев в направлениях Золла, Меридиана и Еслинет. Однако, так как никто не может прочесть обветшалые таблички, нередко случаются путаницы. Солдаты Золла оказываются в Меридиане и наоборот, иногда в эти два региона даже попадают солдаты Еслинет - что, однако, случается реже, так как

Еслинет - колония роботов. Когда происходит такая ошибка, солдаты сами решают, хотят ли они в одиночестве выдвигаться пешком обратно в Шай Конфекс или отныне сражаться на стороне врага. Почти всегда жертвы путаницы выбирают второе. В конце концов, что от этого меняется?

ВЕЧНЫЕ ПЕШЕХОДЫ, КОЧЕВНИКИ ЭУГИРА

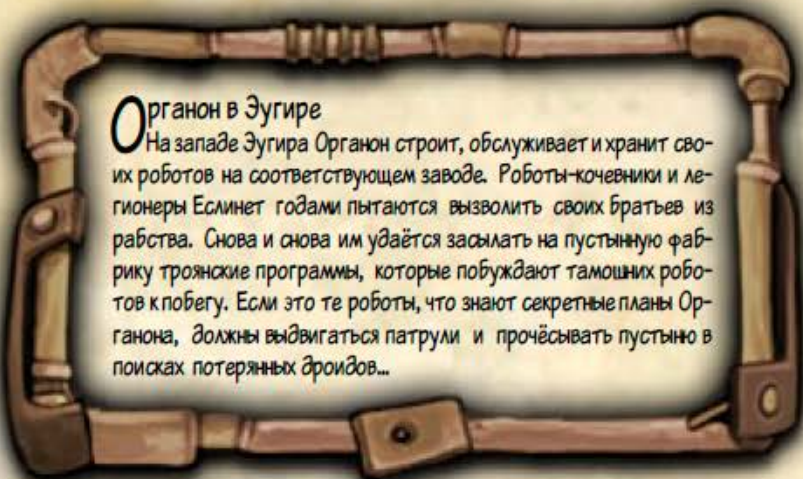
Помимо отрядов трёх сторон колониальной войны через Эугир проходят и другие отряды - пустынные кочевники. Эти маленькие группки живут главным образом расхищением продовольственных складов и помощью в качестве проводников беженцев из страны, которые позже возвращаются как новые солдаты и заново заполняют продовольственные склады.

На самом деле кочевниками становятся те же солдаты, из-за неверно выбранного пути так и не нашедшие свой район боевых действий и в итоге после дурацких ритуалов приёма присоединившиеся к кочевникам.

В отличие от большинства уважающих себя кочевников у этих групп нет выючных животных или даже монстр-траков и мотоциклов. Они просто и без затей ходят пешком и выполняют все свои дневные дела на ходу, что привело к некоторой сноровке в обращении с ремесленными лотками и переносными грилями. Из-за этого они также охотно называют себя Вечными Пешеходами и настаивают на том, что их образ жизни - чрезвычайно здоровый и что для коленей он лучше, чем бег трусцой в пустыне.

Сейчас у этих кочевников крайне ПЁСТРЫЙ СОСТАВ, так как среди них есть люди самого разного происхождения и даже роботы, которых при стабильном переходе "житель-беженец-солдат" пошвыряло как попало. Поэтому у Вечных Пешеходов нет и единой культуры. Это не останавливает их от постоянного придумывания новых ритуалов приёма или "древних традиций", чтобы казаться круче в сравнении с новичками.

Но тот, кто готов носить дурацкие шейные платки, на ходу жарить себе тост с сыром и вызывать к странным, еженедельно меняющимся божествам, может довольно свободно пересекать регион с Вечными Пешеходами и даже обнаружить один-два тайных прохода.



Органон в Эугире

На западе Эугира Органон строит, обслуживает и хранит своих роботов на соответствующем заводе. Роботы-кочевники и легионеры Еслинет годами пытаются вызволить своих братьев из рабства. Снова и снова им удаётся засылать на пустынную фабрику троянские программы, которые побуждают тамошних роботов к побегу. Если это те роботы, что знают секретные планы Органона, должны выдвигаться патрули и прочёсывать пустыню в поисках потерянных дроидов...

КОЛОНИИ



Хламовое озеро и ГИГАМЕШ

Узкая бухта Грязного озера на юге Свальдики известна как Хламовое озеро, названное в честь своего гермского первооткрывателя. Посреди этого озера лежит остров. На этом острове, в свою очередь, находится рудник, где разрабатывают кремний. Он некогда принадлежал ныне давно забытому крупному концерну "ГигаМеш", и ходят слухи, что рудник – лишь часть древней фабрики, ТАЙНОГО ГОЛОВНОГО ОФИСА "ГИГАМЕШ". В прошлом фирма имела мировую монополию на персональные компьютеры и операционные системы. Даже биржевой компьютер, на котором, предположительно, всё ещё хранится копия мирового рынка, якобы построил "ГигаМеш" – однако в единственном экземпляре ("ГигаМеш-Опус"). Он долго был сердцем центра веры Цитаделлы, Всемирного банка, пока его не купили султаны Аль'Гори. Однако он неактивен, и его также больше нельзя запустить.

По легенде в архивах на острове острова с кремниевым рудником ещё хранится легендарное руководство, Макгаффин-код, с помощью которого можно снова запустить компьютер Всемирного банка.

Поэтому сегодня у Хламового озера сражаются за владение островом с кремниевым рудником три мировые державы. По разным причинам они хотят вернуть себе господство над рынком.

ЗОЛЛ

Воины веры из Старой Венеции ОТ ИМЕНИ ЦЕРКОВНОГО ГОСУДАРСТВА ЦИТАДЕЛЛА заняли расположенную на севере озера осыпь под названием Холл. Они считают продажу Всемирного банка султаната страшной ошибкой и хотят однажды его отбить. Однако без руководства они не видят в этом особого смысла. Пусть даже большинство вооружённых сил – легионеры, элита состоит из яростных рыцарей биржеанской церкви, ордена Невидимой Руки. Эти воины с удовольствием колют своих противников острыми зонтами, блокируют вражеские удары щитами из портфелей для бумаг и используют в дальнейшем бою наточенные металлические визитки с эксклюзивным тиснением. Свою штаб-квартиру они разбили в крепости "Злой Череп", нуждающейся в ремонте замке на границе с Эугиром, который некогда велела здесь возвести эксцентричная гермская знаменитость и который за символический лари и погашение ипотечного долга перешёл к ордену. На самом деле большинство легионеров презирает фанатичных рыцарей, потому что не догадывается, как те опасны в ближнем бою, пока не увидит их в деле.



Предполагаемая страница из Макгаффин-кода, какие время от времени продают торговцы реликвиями на берегах Свальдики

МЕРИДИАН

Смиренийцы заняли лежащий к западу от озера Меридиан. Они **СРАЖАЮТСЯ ПРОТИВ ПРИВЕРЖЕНЦЕВ РЫНКА**, потому что твёрдо убеждены, что такой вещи, как рынок, вовсе не существует и что ему, если он всё же существует, место в руках процветанских лоббистов (с тайными корнями в легендарной Бункаре), которые были так любезны спонсировать иностранное задание. В итоге это значит: на самом деле смиренийцам вообще не слишком интересен конфликт, но владение колонией укрепляет самоуверенность этих бывших властелинов мира, а благодаря инвесторам всё это может для них окупиться. Всё-таки вооружённые силы Смирении состоят **ПОЧТИ ИЗ ОДНИХ ИНОСТРАННЫХ ЛЕГИОНЕРОВ**, а те, как известно, дешёвы. Штаб-квартира меридианцев также находится на границе с Эугиром. Это – часть соглашения, что лагеря всех колониальных держав должны быть равноудалены от острова в Хламовом озере и от начального лагеря в Эугире. Поэтому смиренийцы велели возвести форт в северном Меридиане, и для любых боевых действий им приходится маршировать через болото.

ВОЛЬНЫЙ ГОРОД БАКАДИ

Ещё одной **НЕЙТРАЛЬНОЙ ТОЧКОЙ** можно назвать портовый город Бакади. Это поселение стоит веками и появилось задолго до Свалочных войн. В прошлом оно служило базой для северных держав, как для ввоза, так и для позднего вывоза хлама. Сегодня Бакади – единственное достойное упоминания скопление человеческих жизней в этом районе, не принадлежащее ни одной из воюющих сторон. Сюда притягивает как людей, так и роботов-легионеров, когда они хотят **ОТВЛЕЧЬСЯ**, ведь в расположенном в лагуне поселении легко забыть об ужасах войны в многочисленных портовых тавернах или во время прогулки по древнему базару. Живущие в городе на протяжении поколений резчики по дереву

предлагают там свои товары, которые в ином случае велят отправить в лавки колониальных товаров Дизропы, и выдумывают странные мотивы для тотемов уже давно несуществующих коренных племён (которые их предки, вероятно, истребили собственноручно). В порту можно увидеть озлобленных командоров из Еслинет, ведущих зрелищные фехтовальные бои с пиратами за своих "похищенных" друзей – или параноидальных охотников за ногами фей* из Смирении, просящих местных шаманов (родственников резчиков по дереву) снять с них проклятие. Охота за ногами фей – популярное хобби среди аристократических "хозяев колонии" и прибыльное дело для браконьеров... но это также опасно, так как феи и без ног могут прекрасно за себя постоять.

ЕСЛИНЕТ

Роботы из Ксиномеги тоже решили стать колониальной державой. Так как они – единственные, кто располагает боевыми роботами, у них прекрасные перспективы (пусть даже среди боевых роботов, есть в том числе перепрофилированные развлекательные станции или вычислительные блоки, которым неудобно думать о войне). Кроме этого, их преимущество, конечно, в том, что в своём недавно основанном пустынном государстве Еслинет они могут хорошо справиться и без воды. Недостаток в том, что им постоянно попадает **ПЕСОК В ШЕСТЕРЁНКИ**, а их маршруты доставки припасов ужасно длинные.

Колонии им не слишком интересны, и если честно, Еслинет также чертовски далеко от Ксиномеги. По большому счёту у роботов есть прежде всего надежда заполучить в лице биржевого компьютера могущественного союзника, который при случае сможет помочь с управлением Ксиномегой. В целом они заинтересованы в освобождении могущественных ИИ, а биржевой компьютер предположительно знает ответы на некоторые весьма существенные вопросы, которые могут помочь планете.



ВОЙНА

Каждые несколько недель по причине постоянной программы роботы пытаются атаковать остров, о чём, однако, сразу же узнают шпионы других фракций. Вследствие этого оба конкурента выступают, чтобы напасть на менее охраняемый главный лагерь в Еслинет и уничтожить его. Как правило – из-за равных расстояний – меридианцы и золлыцы прибывают в лагерь роботов одновременно, осознают этот факт и начинают обстреливать друг друга. Потом обе побитые стороны снова отступают в свои лагеря. Роботам, в свою очередь, не удаётся захватить рудник, так как из-



за нападения на свой лагерь они автоматически получают приказ возвращаться.

Программа ИИ и упрямство людей делают невозможным для всех участников вырваться из этой схемы.

АБОРИГЕНЫ КОЛОНИЙ

Золл, Еслинет и Меридиан не всегда так назывались. Границы были проведены дизропейскими сторонами, а регион когда-то, как и Эугир, был населён лишь редкими кочевниками землёй без государственных структур. Большинство коренных жителей давно сбежали, лишь немногие присоединились к сторонам колониальной войны.

Развитие конфликта

Подавляющее большинство участников этого конфликта на самом деле в нём не заинтересована, они просто наёмники или подкуплены иным путём. Лишь биржеанские воины веры воспринимают его всерьёз, из-за чего рано или поздно, вероятно, разобьют меридианцев в бою у лагеря Еслинет. Сами роботы, похоже, в ловушке своей программы, но уничтожение меридианцев было бы им на руку, поскольку тогда они смогут активно атаковать Золл. Этим, в свою очередь, воспользовалась бы маленькая группа воинов ордена, чтобы наконец без помех добраться до острова с кремниевым рудником и исследовать древние предприятия. Неважно, на чьей стороне герои вмешаются в конфликт: они должны здесь присутствовать. Пока роботы догоняют биржеанцев и вступают в кровавые битвы в руднике, они могут спасти из глубины защищённого ловушками предприятия руководство: это древний картридж (DVD), на котором записано руководство в виде цифрового изображения, и прочитать его

можно только с биржевого компьютера во Всемирном банке. Это та точка, в которой герои отчаиваются, начинают путь в Аль'Гори или придумывают другое решение. И хорошая ли это вообще идея "будить" старый суперинтеллект – если учесть, как себя вели другие особи этого вида по отношению к человечеству? Возможно, другие суперкомпьютеры, произведённые "ГигаМеш", станут решением проблемы с картриджем?

ОРГАНОН В КОЛОНИЯХ

Органон, который обычно пытается ограничивать все конфликты на Депонии до минимума, чтобы спокойно взорвать планету, одобряет это противостояние, потому что в районе вокруг Хламового озера нет взрывных башен, а конфликт не мешает их планам. Время от времени он даже поддерживает ту или иную фракцию, чтобы конфликт продолжался. Всё-таки он отвлекает многих депонианцев от их настоящих проблем.



ЩЕПАНИЯ



Щепанией зовётся маленький регион у берега Атикламтики, к югу от Эугира. Тут всего несколько десятилетий назад полностью вырубил один из последних природных дождевых лесов Депонии, чтобы сделать мебель для Элизиму. С тех

пор Щепанию покинуло большинство работников лесопилки, которые теперь могут заказать обычные полтора пива в тавернах Дизропы и Мусориматы. 30 лет назад ОСТАНОВЛЕННЫЕ ЛЕСОПИЛКИ теоретически всё ещё в рабочем состоянии. Однако невозможно пересечь Щепанию, не посадив хотя бы одну занозу. Отдельные бывшие лесорубы ещё живут отшельниками в подлеске. Они питаются древесными червями, бобрами и дятлами. Городов здесь нет, если только не считать "Строительный рынок Боба".

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ В ЩЕПАНИИ

В сущности, здесь только одна достопримечательность: Строительный рынок Боба находится у Гвоздевого перевала у границы с Меридианом. Здесь можно купить са-

мые качественные на Депонии профессиональные инструменты. "Почему хорошие строительные рынки всегда в заднице мира?", спросите Вы? На самом деле рынок Боба всего в нескольких днях пути для легионеров из Меридиана.

Боб - не только владелец этого величественного строительного рынка, он также поэт-любитель и поклонник современной философии Свалоник, что можно услышать в рекламных акциях. Поэтому на складах, полных гвоздей, болтов, дюбелей и дешёвых декоративных экранов звучат, помимо прочего, такие лозунги:

"Жизнь, может стать, процентов лишь в двадцать даёт тебе скидку - тогда приходи к Бобу, что волен суперэкономные выходные себе позволить; ведь в конце концов всё - ерунда. (Не распространяется на пищевых животных)"



Щепания для героев

Лесопилки Щепания предлагают интересную арену для насыщенных действий битв. К сожалению, в Щепании нет ничего, за что стоило бы сражаться, если только не хочется действительно любой ценой засыпать детскую площадку древесным гранулятом. Для злодея этот регион идеален как убежище или место обмена заложниками, чтобы заманить героев в ловушку. А также потому что в целом Щепания очень легко воспламеняется. И, конечно, потому что заложников и других шумных людей можно как следует привязать к конвейерам, заканчивающимся измельчителями и большими пилами. Строительный рынок Боба же - рай для любого механика, манящий таким соблазнительным ассортиментом редких инструментов, что инженер в группе может "просочиться" сюда из Парков за счёт других искателей приключений.

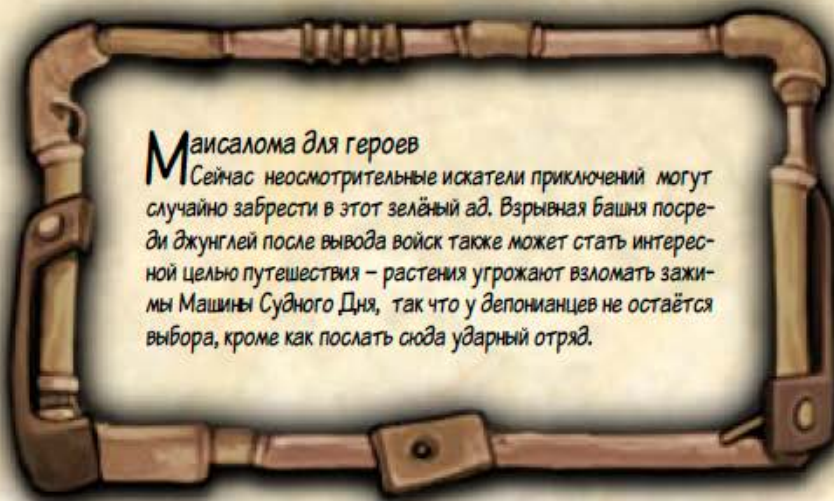
ГМО-ДЖУНГЛИ МАИСАЛОМЫ

В Маисаломе праотцы в своё время пытались вывести синтетическую кукурузу и другие сорта овощей для Элизиму. Поэтому появившиеся из этих экспериментов "ГМО-джунгли" были окружены крайне длинной защитной стеной, на равных расстояниях друг от друга стояли сторожевые башни Органона и исследовательские институты. Стены были высоки, так что ни один депонианец не мог нарушить экосистему. Внутри над джунглями были перекинута мостики, чтобы учёные могли контролировать рост с приятной высоты. Стены органичивали район, занимавший почти четверть обозначенной на карте Маисаломы.

Однако за 30 лет с постройки предприятия первоклассная ГМО-кукуруза сумела БЕСПРЕПЯТСТВЕННО РАЗВИТЬСЯ (в то время как обычные растения, как известно, не ГМО), а все остальные сорта растений проникли внутрь него. А также большинство видов животных. И, наконец, ещё и учёные и солдаты Органона. Через несколько лет кукуруза взломала стены и сегодня растёт до самой Щепании, Золла и Меридиана..

ГМО-кукуруза МУТИРУЕТ С ПУГАЮЩЕЙ СКОРОСТЬЮ. Уже обнаружены животные, которые попадут в книги по биологии как А-кукуруза и летучая кукуруза. Сегодня вся экосистема Маисаломы полностью основана на кукурузе. Путешественники должны остерегаться прежде всего кукурузных медведей и охотящихся стаями корндогов. Также их легко могут поймать и высосать плотоядные кукурузные растения (но не обмазать маслом и заколоть, как ошибочно утверждают местные легенды). В глубине джунглей всё ещё находятся руины бывших исследовательских станций, в лабораториях которых растёт кукуруза-матка.





Маисалом для героев

Сейчас неосмотрительные искатели приключений могут случайно забрести в этот зелёный ад. Взрывная башня посреди джунглей после вывода войск также может стать интересной целью путешествия – растения угрожают взломать зажимы Машины Судного Дня, так что у депонианцев не остаётся выбора, кроме как послать сюда ударный отряд.

ПИРАТЫ В ГРЯЗНОМ ОЗЕРЕ



Грязное озеро – САМОЕ УЕДИНЁННОЕ МОРЕ планеты. Из Дизропы до него можно добраться, только проплыв через коварный Пандемический канал (смотрите страницу 144) или совершив почти полное кругосветное путешествие. И даже тогда путешественник попадает только в Гнойный океан, а от достижения цели его отделяет обход вокруг опасного Узкого мыса. Короче: Грязное озеро – ВЫДАЮЩИЙСЯ РАССАДНИК ПИРАТОВ, в которые идут беглые легионеры, отчаявшиеся торговцы, жертвы кораблекрушений, безнадёжные романтики и люди, которые просто ничего больше не умели.

В этих водоёмах, вдали от цивилизации Дизропы и зорких глаз Органона, они основали своё государство свободы и самоуправления. Пока колониальные державы борются за новую землю в Свальдике, пираты здесь пользуются моментом, чтобы получить морской суверенитет и перехватывать редкие снабженческие корабли из Дизропы и Мусориматы. В то время как главная их цель – правители колоний в Золле и Меридиане, ощутить могущество пиратов случается и роботам в Еслинет..

В названной "Морем данных" бухте между Краббо и Еслинет пираты не только без разрешения занимаются сёрфингом (бухта, конечно, считается территориальными водами Еслинет), они также перехва-

тывают пакеты данных с родины роботов Ксиномеги и так воруют интеллектуальную собственность роботов.

ПОЛУОСТРОВ КРАББО И ПИРАТСКОЕ ГНЕЗДО ДЮГОНГА

Большинство пиратских логов находится на полуострове Краббо, родине мусорных крабов. Скалистый берег Краббо ПРОНИЗАН ПЕЩЕРАМИ, отлично подходящими в качестве убежища для пиратов; в тех, что побольше, могут даже стоять на якоре целые катера. При этом крабы для пиратов – и проклятье, и благо одновременно. Поодиночке эти твари довольно безобидны, однако когда они держатся стаями, то могут быть весьма кровожадны и опасны. Кроме того, мусорные крабы растут всю жизнь, а в старости часто уединяются в пещерах, что уже привело к кое-каким неприятным сюрпризам. С другой стороны, крабы отпугивают незваных гостей. Самые суровые из морских разбойников превращают убитых гигантских мусорных крабов в галюнные фигуры или надевают на себя и свои команды их панцири.

ШТАБ-КВАРТИРОЙ ПИРАТОВ может считаться остров Дюгонга у берегов Краббо, бывшая колония ламантинов. Сегодня дрессированные ламантины часто служат пиратам ездовыми животными или "товарищами". Дюгонгой правит пиратский король Фестер Жгучая Борода с правительственной виллы из, к сожалению, уже давно пустых ромовых бочек. Его корабль, "Морская Коала", со своими чёрными досками, ещё более чёрными парусами и особенно чёрными подвесными моторами обычно угрожающе стоит в местной гавани и высится над всеми остальными кораблями.

Дюгонга ОКУТАНА ВЕЧНЫМ СУМРАКОМ: гигантский пик Краббо затмевает остров даже днём, так что его приходится круглосуточно освещать бумажными фонариками.

В многочисленных тавернах, сооружённых из старых корабельных обломков, пираты Грязного озера встречаются после успешных набегов, если ускользнули от патрульного корабля колониальной державы, проснулись с утра без цинги или под любым другим предлогом, который смогут придумать.

ДОСУГ И ШОПИНГ НА ДЮГОНГЕ

ЛИХАЯ РУСАЛКА

Вы, конечно, этого не ожидали, но на Дюгонге находится одна из самых романтических закусовых Депонии. Очевидно, даже пиратам нужно провести друг с другом несколько приятных часов и как следует побаловать ламантина. Если Вас не смущает то, что половина гостей в розовом свете свечей бо́льшая, мягкая и фактически живёт в воде, "Лихая Русалка" – то, что Вам нужно.

СЕТЬ РЕСТОРАНОВ БЫСТРОГО ПИТАНИЯ "ТРЕТ-А-ПАРЛЕ"

Название сети предположительно значит на иностранном языке "готово к переговорам" – что, однако, не относится к ценам предлагаемых блюд. Почти каждую неделю сотрудники трёх филиалов на Дюгонге (прочие планируются) готовят множество свежих сэндвичей с водорослями и салатов из моллюсков, якобы без каких-либо химических добавок – но зато по ужасающим ценам (всё-таки согласно философии компании современные пираты должны заботиться об окружающей среде). Такой образ действий на Депонии, в сущности, практически невозможен, из-за чего большинство пиратов с подозрением избегает этих магазинов. Но у проезжающих туристов они – гвоздь сезона. Не только из-за необычного ассортимента: одетые по-пиратски работники распространяют ровно столько очарования, сколько можно без того, чтобы выглядеть агрессивно.

СЕТЬ МАГАЗИНОВ "СЕКРЕТ ЭЛИЗАБЕТ"

"Секрет Элизабет" назван в честь знаменитой древней пиратской невесты Элизабет Морли уже около года обеспечивает своих клиентов вин-

тажными шляпами, чучелами попугаев, джутовыми сюртуками и протезами – но по крупным ценам, которые готовы уплатить лишь богатейшие из пиратов. Несмотря на это, новые филиалы в Грязном озере странным образом появляются почти каждый месяц, а ввезённые из Журналополиса модели в узких перемычках рекламируют их перед входом. Они привлекают множество старых вояк, которые после взгляда на ценники разочарованно покидают магазины. Главный филиал находится на Дюгонге.

БАР И КЛУБ "ДОБЫЧА-ЛАУНЖ"

В центре Дюгонги находится этот танцевальный клуб с баром, также ориентированный на туристов. Играет здесь прежде всего модный флибустьерский дабстеп, что в данном случае значит: крадётся чужой материал (обычно старые пиратские песни) и накладывается на электроритмы. Вместо ссыдра подают в основном грог-мате, всё-таки согласно философии компании современные пираты должны быть ответственными пьяницами.

КУДА ПОЙТИ: СКРАП-МЕТАЛ-ТАВЕРНА "МОНТИРОВКА"*

"Монтировка" принадлежит старому пирату и солисту некогда известной скрап-метал-группы "ЗлоСмерть", Вилле Ворону. Туристов сюда пускают, только если их официально приняли в пиратскую общину (смотрите "Моё время среди пиратов"). Ворон регулярно выступает здесь с остатками своей группы (среди которых сам капитан Жгучая Борода), и эта таверна – одно из немногих мест на Дюгонге, где ещё можно найти настоящий грог-ссыдр (смешанный с сахаром и батарейной кислотой ссыдр). Возможно, не особо удивительно, что "Монтировка" довольно малопосещаемая.



* Crowbar – "вороний бар".

Секрет туристических магазинов как завязка для приключений

То, что на Дюгонге и по всему Краббо открываются рестораны быстрого питания и бутики, – не случайный феномен. Главные жертвы и враги пиратов, колониальные державы в Золме и Меридиане, узнали, как этот район стал популярен у туристов и более или менее зажиточных эмигрантов, и теперь пытаются медленно, но верно вытеснить настоящих пиратов притоком богатых слабаков, для которых в мире нет ничего важнее, чем быть "инди" и отделаться от скверного мейнстрима. С этой целью дизропейские агенты снова и снова покупают у пиратов по абсурдным ценам их разбитые корабли, чтобы открывать в них новые магазины. Пираты не знают, как им стоит обойтись с новоприбывшими, называют их "не тру", но и слишком сострадательны, чтобы просто перерезать им глотки. Герои могут разоблачить одного такого агента и таким образом раскрыть весь план.

ЛЮДИ ДЮГОНГИ

КАПИТАН ФЕСТЕР ЖГУЧАЯ БОРОДА

Капитан Жгучая Борода уже годами не выходил в море, ведь, по собственному высказыванию, он "больше не понимает современное пиратство".

Бывший рутленийский лесоруб сделал карьеру пирата из-за цепи странных случайностей: его профессия сделала его похожим на ржавый паровой коток. Когда лесовоз, на котором он был, захватили, Фестер единственный выжил и стойко оборонялся от превосходившего числом противника. Пираты решили принять его к себе, и он в том числе из-за своих способностей как СКРАП-МЕТАЛ-БАРАБАНЩИКА довольно быстро поднялся в их иерархии. Наконец последний действующий пиратский король перед смертью назначил его своим преемником.

Нынешняя ситуация на Дюгонге заставляет его переживать: на улице встречается всё меньше настоящих пиратов и всё больше вообще-то приятных, но слишком лощёных и безобидных новичков с их странной модой и ещё более странной музыкой. В хорошие моменты Фестер просто отвергает этих людей как "не тру" и временный тренд и задаётся лишь вопросом, откуда они все берутся. В плохие моменты он просто больше не понимает современное пиратство, ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ НЕМОДНЫМ и бранится под громкие электроритмы из "Добыча-Лаунж".

ПЕТРОС ФОН ШЕРБРОНН

ОРУЖЕЙНИКОМ и главным философом в "камень-ножницы-бумага" Фестер Жгучая Борода назначил БЫВШЕГО РОБОТА-ЛЕГИОНЕРА Петроса фон Шербронна. Невзрачный серый ящик на самом деле создан как симулятор "камень-ножницы-бумага", а из-за своего множества складных рук отлично подходил в качестве пехотинца в легионе Еслинет.

Сегодня он следит за батареями в турнирных палатках для "камень-ножницы-бумага" и проводит уроки правильного ведения дуэли и тактики.

Однако Петрос – уже несколько устаревшая модель, склонная всегда рассказывать одни и те же истории

и при утренних приветствиях каждый раз снова спрашивать, хотите ли вы разрешить фразе "доброе утро" доступ к системным ресурсам. Для тренировок и вступительных экзаменов у Петроса установлен "лёгкий" уровень сложности, что гарантирует пиратам шанс выжить, но, к сожалению, также навязывает им сопутствующие этому непропускаемые обучающие тексты.

Однако на настоящем поле битвы фон Шербронн (уже на "кошмарной" сложности) – ужасающая боевая машина, способная без колебаний убивать дюжины противников несколькими точными движениями.

К'КЛЦ'НТЩУК

В пещерах этого почти нетронутого мусорного ландшафта живут роботы-aborигены из старого времени. Они уже века как ОТДЕЛИЛИСЬ ОТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА и просто хотят покоя. Они построены совсем не так, чтобы конкистадоры из колонии роботов Еслинет хотели навязывать им постоянные обновления системы. Ведь на самом деле почти все модели здесь работают очень стабильно и тихо, пусть даже некоторым с полной оперативной памятью всегда требуется немного больше времени, чтобы отреагировать. Они приписывают эту чрезвычайную стабильность мистической сущности, Великому Ядру, наполняющему их своим упорядоченным духом. В честь этой сущности назван также важнейший пост их группы, военный лидер Полковник Ядро.

На органических посетителей роботы реагируют заметно спокойнее, так как не ждут от них никаких обновлений и уж точно никаких ужасных "панелей задач". Тому, кто дружелюбно общается с аборигенами, могут предложить кучу съестного, которое для них – лишь отходы, растущие на их прекрасномхламе. Однако если к ним приближаются войска Еслинет, дружелюбный отряд превращается в орду воющих и бросающихся копьями бойцов, рисующую на своих металлических лицах смазочным маслом страшные узоры и несущуюся в бой под рёв кулеров.

ГАХНАХ МАХОУНИ

У первооткрывателя этой земли, капитана Махоуни, якобы случился сердечный приступ, когда он увидел ГРУБЫЙ ЛАНДШАФТ с острым прибрежным мусором. Земля названа в честь него и последних слов, которые он исторг. Опасные металлические поля простираются далеко вглубь страны и граничат с Пустошей и пустыней Фантазий ля-минор. Считается, что их почти НЕВОЗМОЖНО ПРОЙТИ, и они эффективно защищают север Свальдики от Грязного озера – ещё одно обстоятельство, выгодное пиратам. Они уже по традиции используют эту область как сокровищницу: закапывают здесь свои клады, что ввиду природы поверхности – затея не из лёгких. Кое-какие пираты провели дюжины успешных битв, а потом умерли от столбняка, закопав свои сокровища.

Но отчаянные искатели приключений могут попытаться счастья и покопаться где-нибудь здесь в поисках кладов – что-нибудь они в любом случае найдут, – однако где на Депонии бывает иначе?



ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА: МОЁ ВРЕМЯ СРЕДИ ПИРАТОВ

Тексты о пиратах Грязного озера получены не из вторых рук. В своём путешествии я решил ненадолго присоединиться к этой весёлой банде. Но пираты Дюгонги принимают не каждого новобранца. Всё-таки он может быть шпионом Органона, колоний или просто полным слабаком. Первые два случая относительно меня были быстро исключены, и даже третий вариант отпал после описаний моего путешествия. Тем не менее, капитан Жгучая Борода потребовал несколько испытаний моих способностей, прежде чем назначить меня в команду. Я должен был выкопать сокровище в Гахнах Махоуни, украсть один предмет с его виллы и победить одного из его лучших пиратов в "камень-ножницы-бумага". Поскольку мне было ясно, что Жгучая Борода не вёл учёт ни сокровищ в Гахнах Махоуни, ни своего собственного хлама, я просто купил какое-то барахло в местном универсаме и подкупил мастера "камень-ножницы-бумага" несколькими кружками крепкого ссыдра. Я уже принадлежал к команде, и мне не пришлось делать для этого ничего, хоть сколько-нибудь пиратского.

Секреты и приключения: Грязное озеро для героев

ОРГАНОН

Трасса Органона из Пустоши ведёт вглубь этого района и исчезает в загадочном тоннеле в горах. Здесь сокрыт наиболее оберегаемый секрет Органона: для взрыва планеты самая большая Машина Судного Дня должна спуститься по каналу, защищённому от лавы плазменным защитным полем, до самого ядра планеты, чтобы запустить завершающий взрыв. Наделённые спорным чувством юмора офицеры прозвали гигантское взрывное устройство "Суппозиториум". Оно уже стоит наготове на почти вертикальном подземном вокзале. Небольшого импульса хватит, чтобы (наконец) отправить Депонию в ад.

Конечно, этот район, как ни один другой, мучают сейсмические нарушения, и при каждом сотрясении есть опасность упасть на хламовый пик с острыми краями или быть под ним погребённым. Скважина, которой здесь пользуются и которая достаёт до самого ядра планеты, между прочим, уже существовала: через эту дыру когда-то, помимо прочего, повлияли на магнитное поле планеты, когда в поисках полезных ископаемых забурились слишком глубоко.

МАК ТХУЛУ

Однако в этом тоннеле таится ещё одна опасность: один из четырёх больших суперкомпьютеров, до сих пор имеющих значение (помимо Всемирного банка, ИИ Метрополя и нанитов Рутленин): Мак Тхулу. После его попытки уничтожить человечество при помощи газа страха отважным героям удалось изолировать компьютерное ядро и через несколько лет бросить в скважину здесь в Махоуни – в надежде, что магма в ядре планеты его расплавит, и глу-

пый процесс бурения, таким образом, принесёт хоть что-то хорошее. Но ядро упало не в магму, а осталось висеть на пике. Годы спустя органонцы начали здесь работу над "Суппозиториумом" – а ИИ нанёс новый удар: он образовал маленьких простых нанитов, которые теперь незаметно нападают на некоторых и овладевают ими. Они стали первыми последователями культа Мак Тхулу и при помощи близлежащего телепорта разнесли его по всему миру, даже в Мусоримату (смотрите страницу 72).

Мак Тхулу общается со своими дронами по беспроводной связи и сейчас преследует несколько целей:

1. Всё ещё уничтожение человечества. Посредством либо каннибализма (отсюда рестораны быстрого питания), либо сердечной недостаточности (откуда они же), либо интеграции его в рой киборгов-дронов. Однако на большинство дронов лишь тонко повлияли и модифицировали. Лишь немногие – бездушные киборги, которых Мак Тхулу разводит для битв. Их задача в том, чтобы посвящать в культ новых членов и для этого инфицировать их нанитами. Однако это нужно делать тонко, и даже для этого зависимость от фаст-фуда – ценное оружие.
2. Предотвращение взрыва планеты. Уже несколько лет компьютерное ядро находится в непосредственной близости от крайне опасного "суппозитория" – а Мак Тхулу не хочет узнать, что случится, если бомба всё-таки отправится в путь.
3. Власть над всеми неорганическими существами планеты – в этом рано или поздно помогут кибердроны.

Герои могут однажды выяснить, кто и что Мак Тхулу такое на самом деле, и отправиться сюда, например, через телепорт в старой системе мусорных шахт.



Герои как пираты

Герои могут хотеть стать пиратами по собственному желанию (если не являются ими изначально), и им придётся пройти испытания. Со временем они могут добиться благосклонности Фестера Жгучей Бороды и быть посвящёнными в его проблемы – противостоять ему или поддерживать, их дело. Или же они могут вызвать экипаж постаревших пиратов (и одновременно бывших членов некогда знаменитой скрап-метал-группы) из ныне закрытых любимых трактиров, с новых работ в отрасли IT и из домов престарелых, чтобы в последний раз войти в штольни Махоуни в поисках сокровищ... и между делом спасти мир.

БРАВИЯ

Западная прибрежная полоса Свальдики к югу от пустыни Фантазий ля-минор называется Бравией. Этот регион Свальдики в ходе экологических катастроф был покинут первым, и лишь сегодня депонианцы медленно отвоёвывают его обратно. Около 40 лет назад Бравию заново открыли смиренейские мореплаватели, пытаясь обогнуть Узкий Мыс, чтобы обеспечить снабжение колониальных сил в Меридиане по морю. Эти первооткрыватели впервые заметили, что сегодня в Бравии есть ПОЛНЫЕ ЖИЗНИ ДЖУНГЛИ и что высаживаться здесь невыгодно, потому что здесь поселились ВОИНСТВЕННЫЕ ХИППИ.

ДЖУНГЛИ БРАВИИ

Хиппи на юге Парков снова и снова пропадают Хбез вести при сёрфинге, и их выносит в открытое море. Многих из них рано или поздно выбрасывает на берег в Цунами – а тех, кто для этого слишком рассеян, однажды на исходе сил вынесет на берег Бравии. Это приводит к тому, что сегодня джунгли Бравии населяют лишь самые оторванные от жизни и суровые хиппи – они что-то вроде "диких кузенов" людей в Парках.

Почему девственный лес восстановился за последние десятилетия, сказать не может никто. Однако хиппи считают своей священной задачей заботиться о том, чтобы он и оставался полным жизни, и держать подальше незваных гостей. Они живут здесь в гармонии с местными гориллами, гигантскими ленивцами и каймановыми черепахами и отвергают любую технику. Они живут в примитивных домах на деревьях и хижинах, а одеваются в листья и грязь. Их чисто веганское питание привело к симптомам дефицита у большинства этих хиппи, что, впрочем, не мешает им отчаянно бороться за свой маленький рай: границы леса напичканы ловушками из деревянных кольев, брёвен и лиан, за которыми бравийские хиппи постоянно следят – чтобы в них не забрёл по ошибке дикий кабан. Живущие здесь в третьем или четвёртом поколении люди особенно сильно одичали и владеют лишь основами человеческого языка. Всё вместе это делает Бравию опасной землёй, где из неприятностей уже нельзя даже выпутаться, заговорив зубы. Тот, кто попадает в руки хиппи, как правило, приходит в себя на неказистой арене из дерева и лиан, где должен сразиться против какого-либо чудовища из джунглей: личинки гигантского муравьиного льва, большой кошки или ядовитого ленивца. Впрочем, побеждать животное – неправильное решение, ведь жестокое обращение с ними хиппи глубоко ненавидят.



ОРГАНОН В БРАВИИ

Хотя в Бравии есть его трассы и две взрывные башни, все попытки Органона возвести здесь новую базу срывали хиппи: они ломали крейсера при помощи катапульта, пронзали клонов копьями и теперь играют на барабанах из пустых шлемов. В какой-то момент Органону пришлось признать, что хиппи просто превосходят их в техническом плане.

Несколько органонских бульдозеров ещё стоят в районе, который изначально должен был быть расчищен для базы.

Немного дальше в джунглях открывается ужасный вид. Изначально некоторые хиппи приковывали себя к деревьям, чтобы этим протестом остановить органонцев. Когда это оказалось бессмысленным, вместо этого они начали приковывать водителей бульдозеров. Из-за своего подхода "живи одним днём" после этого хиппи больше не заботились об этих невольных протестующих, и их существование, как правило, снова бросалось им в глаза, лишь когда они хотели приковать новых жертв, а деревья уже были заняты трупами. Поэтому и по сей день сильно разложившиеся строители висят в красивых, не считая этого, джунглях – иногда мелькание их светоотражающих жилетов можно увидеть через чашу даже с моря.

ЛЕГЕНДАРНОЕ ХЛАМДОРАДО

Глубоко в джунглях Бравии якобы находится легендарный город Хламдорадо.

Исследователи, пережившие ужас атак хиппи и полуобезумевшими добравшиеся до края джунглей, в последнее время сообщают об **ОСЛЕПИТЕЛЬНО БЕЛОМ ГОРОДЕ ИЗ ДРАГОЦЕННОГО МЕТАЛЛА** посреди девственного леса. Там в изобилии есть всё: батарейки, масло, инструменты, дремлющие роботы-чистильщики, благородные ткани и консервы. К сожалению, большинство этих исследователей довольно лихо прогнали туземцы Бравии до того, как они смогли подробно изучить Хламдорадо. Для хиппи это место – табу, поскольку оно якобы одержимо злым техническим духом.

Правда о Хламдорадо

На самом деле Хламдорадо объясняет возрождение джунглей. Этот город на самом деле – упавший прототип Элизимуа "Ковчег

1" – космическая станция значительно меньшего размера, запущенная ещё десятилетия назад. На её борту были последние шимпанзе планеты, а также множество удобрений и саженцев растений. Обезьяны были обучены ухаживать за станцией на орбите и строить там рабочую экосистему в качестве пробного испытания для Элизимуа.

Однако из-за одной из этих глупых темпоральных катастроф "Ковчег 1" швырнуло сквозь время, и он исчез с радаров депонианских учёных. Он вынырнул на десятилетия раньше и потерпел крушение над Бравией. Темпорально модифицированные растения начали молниеносно заселять заново мёртвые джунгли, и за несколько лет они восстановились. В их сердце всё ещё лежат обломки "Ковчега 1" со всеми сокровищами, какие могла предложить станция, среди которых высокоразвитая техника, которую теоретически можно использовать для постройки космического корабля. Но и за роботов-чистильщиков на чёрном рынке дают солидные деньги.

Кстати, они ответственны ещё и за то, что вся Депония сегодня не заселена темпорально модифицированными обезьянами – раздражённые обязанностью постоянно вытирать фекалии шимпанзе роботы однажды попросту убили всех этих тварей.





РЖАВСТРАЛИЯ И ЦУНАМИЯ ВКРАТЦЕ:

НАСЕЛЕНИЕ: Немного/зависит от прилива.

КЛИМАТИЧЕСКИЕ ЗОНЫ: Пустыни и джунгли. А также пустыни. И немного джунглей. Остальное – пустыни.

СТРАНЫ: Ржавстралия, Травма, Сажленд, Цунамия, Кевин.

ГОРЫ: Неустойчивые Вершины (между Сажлендом и Ржавстралией), Дымчатые Горы (горящие горы на севере Ржавстралии), гора Накосья (скала в форме наковальни посреди Ржавой пустыни).

РЖАВСТРАЛИЯ

Ржавстралия прежде всего пуста. Это могло бы быть из-за того, что она так ДАЛЕКО. Но это не соответствует правде: поскольку по Наклонному океану большую часть года можно ходить, не проблема просто прийти в Ржавстралию пешком. Она так пуста просто потому, что ни одна свинья не хочет здесь жить. А этому, в свою очередь, причиной весьма неприятная фауна на материке. Здесь развились странные подвиды, выделения которых имеют крайне окисляющее действие и привели к тому, что мусорные горы этой страны сегодня являются чистой БЕСКОНЕЧНОЙ РЖАВОЙ ПУСТЫНЕЙ, о которой большинство депонианцев думает в первую очередь, когда кто-то говорит "Ржавстралия". К тому же у большинства этих животных развился защитный механизм – взрываться, когда они чувствуют себя в опасности, умирают или просто нервничают. Поэтому охота, но также и разведение местных обойных овец – занятие только для крутых типов с сильными нервами. Ещё одна причина – тектонические условия: Ржавстралия состоит из МНО-

ЖЕСТВА МАЛЕНЬКИХ КОНТИНЕНТАЛЬНЫХ ПЛИТ, СПОСОБНЫХ НЕОБЫЧАЙНО БЫСТРО ДВИГАТЬСЯ, поэтому может случиться так, что заснувший на берегу проснётся в центре страны (это также объясняет невыгодное расположение столицы). Однако в последние годы больше не случилось крупных движений.

Город во всей Ржавстралии лишь один-единственный на краю пустыни. Сама же враждебная к людям ржавая пустыня населена ведущими кочевой образ жизни варварами, снова и снова охотно истребляющими друг друга, а потому постоянно похищающими варваров-новобранцев.

У аборигенов Ржавстралии очень тёмная кожа, но все они покинули страну не позднее наклона Наклонного океана, чтобы поискать счастья где-нибудь ещё. Сегодня их потомки поодиночке живут по всей Депонии. Все нынешние жители Ржавстралии – приезжие.

ГОРОД ПУХЛЫЙ ОЖОГ

Столица Ржавстралии (иногда называемая также Тухлым Ожогом) – ещё и ЕДИНСТВЕННОЕ ЗНАЧИМОЕ ПОСЕЛЕНИЕ КОНТИНЕНТА. Она находится близ маленькой бухты Наклонного океана на юге страны и состоит по большей части из ПОСТАВЛЕННЫХ ДРУГ НА ДРУГА ТРЕЙЛЕРОВ, АВТОБУСОВ И МОНСТР-ТРАКОВ, образующих в то же время ограждение от варваров из пустыни. Но Пухлый Ожог находится также в непосредственной близости от "Горящего Куста" – ржавстралийского девственного леса, годами охваченного вечным лесным пожаром.

Здесь люди либо в бегах от варваров пустыни, либо застрявшие здесь торговцы, либо бывшие варвары, которых слишком утомили все эти заклёпки и кожа. Всех их объединяет то, что на самом деле они очень хотели бы покинуть Ржавстралию, но по какой-то причине не могут этого сделать.

Городом правит "тётушка Ханни", якобы политическая беженка из Герма. В своей безжалостной манере она навела порядок в этой хаотичной толпе, организовала оборону против варваров, а также возобновила торговлю с проплывающими мимо моряками.

Многие мореплаватели отказываются заходить в Пухлый Ожог – во-первых, потому что город (сейчас) снова непрактично отдалён от бухты на 100 километров, во-вторых, потому что на борт всегда могут пробраться местные животные, которые взрываются в открытом море и таким образом топят весь корабль.

Но в то же время взрывные овцы – и главный источник энергии Пухлого Ожоба. Их ловят на опушке Горящего Куста и с чрезвычайной осторожностью помещают в специальные загоны вблизи города. Там их контролируемо взрывают, а возникшую энергию используют в сложных процедурах, чтобы приводить

в движение генераторы или греться умеренной ржавстралийской зимой (большинство пухлоожоговцев родом из Дизропы, а там зимой принято затопливать камин!).

АРЕНА ДЛЯ БОЙНИ

Утконосы, как и вомбаты или коалы, – не те животные, что населяют Ржавстралию. Поэтому здесь и проводят не Бойню утконосов, а Бойню взрывных свиней. Отличия от традиционной Бойни минимальны: к каждому концу боевой палки привязаны свиньи, как правило, взрывающиеся при телесном контакте. Это делает Бойню взрывных свиней очень зрелищным видом спорта с короткими матчами. Арена состоит из очень устойчивого стеклянного купола, который ежедневно чистят и на который нанесён слоган "Входят двое, не выходит никто". Лишь самые отчаянные негодяи вызываются на хорошо оплачиваемую работу гладиатора. Использование этого вида спорта в качестве наказания или замены суда вышло из моды, но время от времени имеет место.

ГОРЯЩИЙ КУСТ

В южной части Ржавстралии есть довольно обширный девственный лес, которого, однако, люди и большинство животных тщательно избегают. В любое время в нём бушует ОГРОМНЫЙ ЛЕСНОЙ ПОЖАР, который ветром несёт с запада на восток – и притом так медленно, что опустошённые лесные районы могут восстановиться, пока он достигнет восточной окраины леса. Но до этого какая-нибудь глупая тварь из ржавстралийской фауны уже вызывает новый огромный лесной пожар, попросту опять взорвавшись. Тётушка Ханни строго запретила своим подданным пугать животных вблизи леса, но варвары пустыни этот закон, конечно, не соблюдают.



ОЗОНОВОЕ ПЯТНО

Над уединённой долиной на севере Горящего Куста висит последний уцелевший клочок ржавстралийского озонового слоя. Живущие здесь растения своим географическим положением защищены от огненных бурь остальных джунглей. Однако это и не делает пятно более приятным местом. В этой долине собрались все сохранившиеся облака континента и обеспечивают постоянный кислотный дождь. Под его влиянием развилась БУРНО МУТИРУЮЩАЯ И КРАЙНЕ АГРЕССИВНАЯ флора: все растения весьма ядовиты и плотоядны. Они защищают лес от взрывных овец, попросту пожирая их, когда те к ним приближаются, и сдерживают взрыв, жертвуя собой. Кроме того, странный мутагенный климат региона способствует появлению невообразимых видов животных – вроде пуделя или плосконого сфинкса.

ВАРВАРЫ РЖАВОЙ ПУСТЫНИ

Окисляющие выделения ржавстралийской фауны привели к тому, что сегодня хлам континента состоит лишь из ветхой ржавчины, частично уже рассыпавшейся в простую ржавую пыль. Эта ржавая пустыня составляет большую часть континента – почти бесконечная пустошь, где выживают только сильнейшие и в виде БЕЗЖАЛОСТНЫХ ВАРВАРОВ НА МОНСТР-ТРАКАХ и отремонтированных шахтёрских мотоциклах колесят по пустыне, чтобы отбирать у заблудившихся путешественников воду и – прежде всего – бензин. Варвары не организованы, а живут маленькими группами, снова и снова

распадающимися, собирающимися заново и сливаются в другие группы, главари которых, как правило, сожрали мозг старого вождя. Они часто одеваются в полоски кожи, клёпаные ошейники, носят мусорбольные маски и трофейные плазменные ружья Органона.

И у всех у них большая проблема: лишь очень немногие достаточно глупы, чтобы ехать через ржавую пустыню, а тем более в ней селиться. Варварам немного остаётся помимо того, чтобы нападать поочерёдно друг на друга и на Пухлый Ожог – а пухлоожоговцы во главе с тётушкой Ханни выстроили довольно эффективную оборону. Третий вариант – нападать на торговцев по пути от берега к Пухлому Ожогу – но и их не слишком много. Поэтому, пожалуй, неизбежно то, что этот гордый уклад жизни вымрет в ближайшие десятилетия, если варвары каким-то образом не попадут под охрану окружающей среды.

ЛЮДИ РЖАВСТРАЛИИ

ТЁТУШКА ХАННИ

Эту СТАРЕЮЩУЮ ФОЛК-ПЕВИЦУ на самом деле зовут Ханнелоре Моряк, и она – тётя Моряка Бобо (смотрите страницу 127). Изначально она должна была служить марионеткой командующему Кеплеру, но отказалась от этого, из-за чего ей пришлось отправиться в изгнание. В Ржавстралии её музыке совсем не принимают, но в своей лихой манере она быстро смогла обеспечить себе власть над Пухлым Ожогом.

Органон в Ржавстралии

Конечно, и в Ржавстралии стоят различные взрывные башни. Однако климат здесь совершенно невыносим в защитных костюмах Органона. Многие клоны пали жертвами зноя и пыли, из-за чего сегодня за обслуживание башен и трасс ответственны только роботы. В качестве подкрепления наняли отдельных варваров, однако те оказались совершенно ненадёжными, ограбили башни, переломали роботов и снова исчезли в пустыне. Когда из-за этого прервался контакт с башней, Порта-Фиско послал новых роботов, чтобы устранить повреждения.

ПОСЛЕ ОТСТУПЛЕНИЯ

После отступления Органона ситуация мало изменилась. Одни башни в руках роботов Органона, другие – в руках варваров. Часть из них свободно вершит свои бесчинства на трассах, одна группа якобы даже захватила Машину Судного Дня и переделала в гигантское пустынное транспортное средство, взрывных характеристик которого варвары совершенно не осознают.



КЕВИН И САЖЛЕНД

КЕВИН

В Неустойчивых Вершинах на западе Ржавстралии находится незамеченное людьми в Пухлом Ожоге, а также большинством варваров пустыни маленькое АВТОНОМНОЕ КАРЛИКОВОЕ ГОСУДАРСТВО: Кевин. Страну "ОСНОВАЛИ" СБЕЖАВШИЕ ДЕТИ, по чистой случайности собравшиеся здесь. Это выжившие после набегов варваров, сбежавшие из богаделен Дизропы сироты или просто избалованные детишки из Процветии, решившие из-за чего-то незначительного, что ненавидят своих родителей.

Кевин (названный в честь основателя) – грубая мостовая, где господствует ПРАВО СИЛЬНОГО. Поэтому правительство страны меняется довольно часто, и ещё чаще выдумываются спонтанные законы и изуверские штрафы за нарушения. При помощи продуманных ловушек дети сопротивляются пустынным варварам, но предпочитают быть и вовсе ими не обнаруженными. Те, кому исполняется 18, должны покинуть Кевин, но большинство жителей добровольно делает это уже в 15 или 16. Поскольку потом они, как правило, присоединяются к варварам, степень известности анклава с каждым годом растёт – но кевинианцы-изгнанники обычно воздерживаются от того, чтобы нападать на свою старую родину или когда-либо на неё возвращаться и часто называют причиной то, что там жилось слишком ужасно.

"СУПЕР-ДУПЕР-СИЛА"

Несколько детей из Кевина обнаружили в хламе Неустойчивых Вершин ВОЕННУЮ БАЗУ ИЗ ПРОШЛОГО – вместе с древними, но ещё готовыми к бою орудиями, танками и вертолётами. Дети по достоинству оценили потенциал этой находки и с тех пор заняты игрой в "суперагентов". Лишь из-за чистой удачи они до сих пор умудрились не ранить самих себя смертельным арсеналом при своих "операциях". Чаще всего цель их миссий – ПОМЕШАТЬ КОЗНЯМ ОРГАНОНА В СОСЕДНЕМ САЖЛЕНДЕ. Тамашний безумный командующий Дастард каждую неделю замышляет новый подлый план, а Супер-Дупер-Сила каждый раз вовремя выдвигается на своём супер-дупер-вертолёте, чтобы встать у него на пути.

САЖЛЕНД

Запад континента Ржавстралия составляет собственное государство Сажленд. "Государство" при этом – понятие относительное: Сажленд не заселён, а также довольно непроходим. Оно ограничено острыми горами Неустойчивых Вершин, особенно богатыми вулканами, и его постоянно сотрясают землетрясения. Единственное человеческое поселение в этом неудобном месте – база Органона "Серная База", находящаяся в активном вулкане.

Органон в Сажленде

Серная База располагает взрывной башней и фабрикой клонов. Местному командующему Дастарду ударили в голову пары серы, и он сошёл с ума. Так как на Депонии уже случились все мыслимые катастрофы, а конец света – решённое дело, он велит своему садисту-приспешнику доктору Осмию работать над планом, как накликать на Депонию ещё большее горе. В этом уединённом месте он может осуществлять свои планы свободно от других органонцев – однако и жертв для своих пакостей имеет довольно мало, из-за чего чаще всего испытывает их на пингвинах на близлежащем острове. Он заражает их новыми болезнями, натравливает друг на друга

или оглушает хитами Моряка Бобо.

До сих пор все его планы по крайне невероятной случайности расстраивала Супер-Дупер-Сила и спасала пингвинов, из-за чего он считает заносчивый отряд малолеток своими заклятыми врагами.

ПОСЛЕ ОТСТУПЛЕНИЯ

Приказ об отступлении Органона Дастард попросту игнорирует, что влечёт за собой мятеж, который Дастарду удаётся успешно, но кровопролитно подавить. Вследствие этого Дастард клонирует своего верного, но тупого ассистента Мобо и самого себя, чтобы сохранить контроль над базой. Доктор Осмий теперь проводит садистские эксперименты на выживших пленных органонцах.



Приставучие, шумные и чванливые: дети – традиционный кошмар всех офицеров Органона.

ТРАВМА

Островное государство Травма к юго-востоку от континента в прошлом по причине своих ВПЕЧАТЛЯЮЩИХ ПЕЙЗАЖЕЙ считалось идеальной съёмочной площадкой для научно-фантастических и фэнтезийных фильмов. Сейчас и эта бывшая идиллия захламлена, однако здесь – киноиндустрией. Съёмки становились всё масштабнее и масштабнее. Рано или поздно приходилось строить новые декорации на останках старых – сегодня здесь всё фальшивое. Куда более любопытная беда настигла население: в какой-то момент ГИГАНТОМАНИЯ КИНОШНИКОВ стала так велика, что весь регион наняли в качестве статистов, чтобы инсценировать массовые

сражения. Съёмки последней известной постановки длились несколько поколений. Поэтому случилось так, что выдумка и реальность постепенно слились. Когда режиссёр многосерийного фэнтези-эпоса скончался от дряхлости и плохого общепита, его массовка бездумно таскалась по стране и посчитала, что узнала в статистах научно-фантастического фильма "Воины Лунной Страны" вражеских орков. В гиганском массовом сражении они захватили режиссёрство, так что переодетые инопланетянами актёры объявили войну. Это спровоцировало цепную реакцию, в итоге породившую ТРИНАДЦАТЬ РАЗЛИЧНЫХ ФРАКЦИЙ, и по сей день ведущих кровопролитные войны в стиропоровых замках, декорациях городов из вестернов и лунных пейзажах из папье-маше: среди них орки, морлоки, эльфы, варвары, гномы, инопланетяне, астронавты, ковбои, индейцы, солдаты исторических гражданских войн, взвод партизан, кочующий народ кредиторов-изгнанников и мюзикловая балетная группа на роликах, считающая себя волчьей стаей.

Кроме того, выжила ещё одна съёмочная группа, поставившая себе задачу документировать вышедшие из-под контроля события в островном государстве. Эта обязанность передаётся из поколения в поколение.

Органон в Травме

Конечно, и взрывная башня Органона в центре острова включалась в различные действия. Для каждой фракции она значит что-то своё. После отступления Органона каждая фракция пытается ею завладеть.

Текст о Травме совершенно без изменений вышел прямо из-под пера Поки. Если эта книга загорится, и вы сможете спасти только одну страницу, хватайте эту!



ГОРЯЩЕЕ МОРЕ

САМЫМ СМЕРТЕЛЬНЫМ ИЗ ДЕПОНИАНСКИХ СМОРЕЙ считается Горящее море к югу от Ржавстралии. Оно находится прямо под гигантской озоновой дырой и почти полностью состоит из ЛЕГКОВОСПЛАМЕНЯЮЩИХСЯ ХИМИКАЛИЙ. Как следствие, это море действительно горит во многих мес-

тах, и даже проходящие корабли могут внезапно загореться. Поэтому бывший Южный полюс и по сей день практически неисследован, а ржавстралийцы многократно удостоверяются, что сворачивают от порта в правильном направлении. Само собой разумеется, что никакой жизни в Горящем море нет.

ЦУНАМИЯ

Цунами, конечно, унылое подобие материка, а по сути – лишь остров побольше, более-менее связывающий Ржавстралию с Токсидентом, то есть полуостровом в открытом море. Этот регион то и дело СОТРЯСАЮТ МОРЕТЯСЕНИЯ И ЗАТАПЛИВАЮТ ЦУНАМИ, так что от главного острова из моря торчат лишь несколько регионов повыше, в то время как остальное находится под водой. Причиной этому должны быть буровые установки в Коричневом море, полностью автоматически и без перерыва ищущие на дне моря сырьё и, таким образом, провоцирующие моретрясения.

Цунами не имеет ни стоящих упоминания человеческих поселений, ни значимых гор, лесов или рек. Половину времени регион так или иначе проводит под водой и технически является не более чем ОГРОМНОЙ ПЕСЧАНОЙ ОТМЕЛЬЮ.

ХИППИ ЦУНАМИИ

Практически единственные люди, которых здесь можно встретить, – хиппи, некогда, как и их кузены в Бравии, смытые из Парков и поселившиеся здесь. Благодаря своей изобретательности они смогли относительно уютно устроиться здесь при постоянных наводнениях. Некоторые живут в ПЛАВУЧИХ ГОРОДАХ из связанных вместе досок для сёрфинга, соединённых так гибко, что они выдерживают гигантские волны. Там хиппи днём дремлют, укрывшись для защиты от солнца батиковыми одеялами, а ночью собирают светящихся медуз и водоросли. Каждый хиппи здесь вырастает на доске для сёрфинга, а потому доска становится больше чем лишь средством передвижения: родственной душой, потеря которой равноценна смертному приговору – ведь сырьё для новых досок находится редко.

Предположительно существует в качестве центра жизни и культуры цунамийских хиппи также огромная доска в несколько десятков метров длиной, где старейшины построили настоящее здание. Здесь проводятся советы, обмениваются товарами, а на еженедельном празднике хиппи могут найти готовых к совокуплению сородичей. Если Цунамию когда-либо не затапливает, этот город возвращается на песок, что всегда является поводом устранить ущерб от последнего шторма и поискать полезные вещи на берегу. Однако большинство хиппи не отходят далеко от своих так или иначе организованных городов, в конце концов, никогда не знаешь, когда случится следующее наводнение.

НЬЮЗАКЛАДЛЕНД И СОБОР ЗЕЛЁНОГО СТЕКЛА

Отдельно от хиппи в Цунамии живёт лишь ещё одна значимая группа людей: КРОВОТОЧАЩИЕ МОНАХИ ПОЮЩЕГО СОБОРА. Монахи поклоняются сверхъестественной сущности, которую они называют Герберт, духу земли и природы, якобы пообещавшему избавить Депонию от всех страданий, если монахи возведут в его честь сверкающий зелёный собор, который простоят хотя бы один год.

Монахи выбрали для своего строительства самое уединённое место Цунамии. Гора Пескожил величественно возвышается на 453 сантиметра над уровнем моря в районе, называемом Ньюзакладленд. Течения приносят к берегам Цуна-

мии особенно много осколков зелёного стекла из Моря осколков. Они служат монахам стройматериалом – но, к сожалению, с каждой приливной волной собор снова рушится, и неприятные строительные работы начинаются заново. Однако если когда-либо церковь стоит, путешественникам открывается неземной вид – пусть и лишь на короткое время. Тогда прозрачный собор сверкает на солнце просвечивающей зеленью, а морской бриз, проникающий сквозь окна, порождает райские песнопения. Падающий сквозь стёкла свет создаёт все мыслимые и немыслимые отражения и миражи на песке и даже в воздухе – по ним монахи пытаются прочесть будущее и обычно таким образом получают предупреждение о следующей гигантской волне, ломающей конструкцию. Также то и дело случается так, что в священном свете проявляется божественно сверкающей проекцией не кто иной, как сам Герберт. Однако он это всё находит совсем не забавным, а также не отвечает ни на какие вопросы о смысле нашего существования. Он всего-навсего хочет, чтобы этот абсурд как можно быстрее закончился, чтобы он мог вернуться домой хотя бы к самому концу спортивных новостей.

ПОЛНОЛУННЫЕ ОСТРОВА

Этот маленький архипелаг между Цунамией и Ржавстралией когда-то, как и многие регионы здесь на юге, населяла давно забытая культура, которая в какой-то момент просто оказалась слишком глупа, чтобы злиться на поселенцев из Мусориматы или Дизропы, так что большинство ушло. Сегодня здесь живут ещё лишь немного островитян и питаются тем, что каждый день выносит на берег.

Старые жители Полнолунных островов некогда с большим трудом возвели огромные статуи, очевидно напоминающие голые зады. Они и по сей день торчат из обломков, которые здесь скопились, и направлены в сторону моря.

Мусориматские и дизропейские археологи видят в них ответ на постоянные цунами, аборигены же с большой гордостью утверждают, что это цунами – ответ на труд их предков. Ни одна из сторон не права.

ОРГАНОН В ЦУНАМИИ

По причине постоянного ущерба от цунами Органон бросил свою крейсерную трассу вдаль от островов в Гнойном океане. Для этого пришлось проложить совершенно новую трассу. Старая всё ещё стоит и используется некоторыми из



После отступления Органона

Когда приказ Аргуса к отступлению Органона достигает взрывной башни по пневмопочте, все как раз находятся у подножия башни, лежат на пляже или собирают кокосы, а потому не замечают, что важное сообщение украли коала (а надо быть той ещё ленивой задницей, чтобы оказаться обворованным коалой).

хиппи для перемещений между островами на пассажирском поезде.

Брошенная взрывная башня на закрытом боковом пути также оказалась отрезана от поставок Органона из-за гигантской волны, теперь к ней больше не попасть на крейсере, а потому она предана забвению.

Пять органонцев, удерживающих здесь позицию, сегодня должны обеспечивать сами себя и уже давно оставили военные формальности. Они одеваются в изодранную униформу, лишь иногда надевают шлемы, а также больше не бреются. Даже обслуживание башни они забросили.

ГРЕМУЧЕГАЗОВЫЕ ОСТРОВА

Уберега Токсидента находится этот атолл, в котором праотцы якобы проводили свои атомные испытания.

С тех пор атолл превратился в ДАЙВИНГОВЫЙ РАЙ – прежде всего для высшего класса из относительно близкой Процветии. Хотя из буровых скважин подбирающихся всё ближе подводных платформ (смотрите выше) струится всё больше метана (из-за чего сейчас запрещено разжигать на островах открытый огонь), сильно мутировавшие кораллы назло всем этим невзгодам всё ещё держатся на шельфе стойко.

Поэтому красочный рифовый ландшафт атолла должен увидеть каждый посетитель южной Депонии. Однако дайверам стоит надевать укрепленные кевларом костюмы и иметь при себе электрошокеры, чтобы защититься от вооруженных жалами коралловых шупалец. Лучше всего – и на суше тоже, ведь часть этих тварей мутировала действительно сильно и не оставит так быстро преследование своей жертвы.

Бегающие кораллы – единственный в своём роде феномен острова, и они точно находились бы под охраной природы, если бы таковая была. Однако летающие экземпляры почти наверняка – детище богатой фантазии. Между рифами живут гремучегазовые устрицы, чей жемчуг якобы продлевает жизнь, если растворить его в воде и выпить. Кроме того, он хорошо помогает от телесных болей.

Поэтому, возможно, неудивительно, что несмотря на все эти довольно враждебные к жизни условия Гремучегазовые Острова ДОВОЛЬНО ПЛОТНО ЗАСЕЛЕНЫ. Мама Фарма из базирующейся здесь Фарма-Мафии уже десятилетиями ведёт судебные тяжбы против аборигенов. Она пытается получить право полностью снести шельф, чтобы разводить устриц в более контролируемых условиях – то есть на своей фабрике в центре главного острова. Аборигены выступают против этого, не без рационального обоснования, что без шельфа архипелаг снова окажется на дне моря. Злые языки утверждают, что судебные разбирательства так затянулись в первую очередь потому, что адвокаты обеих сторон нашли удовольствие в райском климате, который из-за испарений метана стал даже ещё теплее.

По причине ВЫСОКОЙ ПЛОТНОСТИ АДВОКАТОВ среди населения налогообложение на Гремучегазовых островах стало очень выгодным именно для адвокатов. Поэтому ООО "Процветия" и другие фирмы, которым по той или иной причине требуются хорошие адвокаты (то есть все), перенесли свои штаб-квартиры на Гремучегазовые острова, пусть даже сегодня эти фирмы почти исключительно существуют ещё лишь формально или как результат процветианского тщеславия. Адвокаты и процветианские менеджеры, таким образом, также почти единственные, кто пользуется услугами многочисленных дайвинговых школ аборигенов.

Поэтому можно считать справедливым равновесием, что жертвами кораллов, излучения или метановых взрывов становятся прежде всего адвокаты и сверхбогатые менеджеры.

ОРГАНОН НА ГРЕМУЧЕГАЗОВЫХ ОСТРОВАХ

Даже Машины Судного Дня нуждаются в испытании. Испытательный полигон Органона находится в атолле Тихотам к востоку от главного острова. То, что Гремучегазовым Островам удалось путём решения суда заставить Органон использовать при тестовых взрывах глушители, считается величайшей юридической победой последних десятилетий.



Токсидент

Барахолия эффективно отделяет Дизропу от Токсидента. Весь континент находится под ВЕЧНОЙ ДЫМОВОЙ ЗАВЕСОЙ, проникающей даже в Пандемический канал и Коричневое море. Поэтому опасные рифы и непроглядность делают Токсидент едва ли достижимым даже для кораблей.

Большинство депонийцев исходит из того, что под облаком смога никто не выжил, и эта область необитаема или населена в лучшем случае мутантами. Однако они неправы. В бывшей столице Токсико очень изобретательные токсиканцы выжили благодаря своим прогрессивным технологиям, носят респираторы и живут в мини-биото-

пах бывшего города-миллиардера. Однако они плотно заняты защитой от лезущих из моря гигантских монстров, появившихся из-за экспериментов в Гремучегазовом атолле. Они сражаются с ними на модифицированных мусорных големах, оборудованных огнемётами и мечами. Проезжающие мимо искатели приключений могут открыть в себе интуитивный талант к управлению такими машинами.



О следующих регионах депонийцам неизвестно практически ничего, из-за чего их не найти и в путеводителе Нозля. Конечно, герои могут проникнуть даже в эти районы – что они там найдут, остаётся на усмотрение мастера. Но вот несколько предложений и ключевых моментов.

Метрополь

Весь северный континент также отрезан от депонийской жизни, и предполагается, что там никто не выжил. В данном

случае так и есть.

Барахолия, Токсидент и опасное Кабельное море эффективно отделяют Метрополь от остального мира. Хотя вполне возможно добраться до региона на корабле, лишь храбрейшие или глупейшие на это отваживаются, ведь среди хламоискателей об этом месте ходят многочисленные мрачные легенды.

Континент заинтересовал людей после того, как Северный полюс растаял, и показалась нетронутая земля под ним. Проблемы перенаселения привели к тому, что там в ускоренном порядке возвели гигантскую метрополию, полную дешёвого жилья. Менее чем через столетие вся пригодная к застройке земля на Метрополе была застроена. Испытывались новые технологии. Жилось там прекрасно... до того момента, когда людям пришла идея оснастить все свои предметы обихода беспроводной коммуникационной сетью. Что произошло потом, история не знает. Сегодня этот город – одни сплошные тянущиеся на километры руины без человеческой жизни.

Сегодня – после того, как сместилась ось планеты (смотрите страницу 12) – на Метрополе царит ВЕЧНАЯ НОЧЬ. Правда такая: после соединения всех технических приборов здесь –

как и в Рутлении – возник суперинтеллект, который решил превзойти человечество и при помощи предоставленных ему садовых ножниц, автомобилей и массажных кресел уничтожил его на Метрополе. Смещение оси лишило машины их источника энергии, экспериментально внедрённой здесь солнечной энергии. Тем не менее, в РОЕВОМ ИИ ещё должна быть жизнь. Поговаривают, что он активен и вырабатывает энергию из храбрых хламоискателей, достаточно глупых, чтобы путешествовать по берегам Метрополя и вопреки всем предупреждениям не мочь противиться соблазну целого континента, полного мусорных сокровищ.

КАБЕЛЬНОЕ МОРЕ

Беспорядочно спутанные гигантские металлические кабели – опасность для мореплавания в Кабельном море к северу от Парков, из-за чего оно и прекратилось почти полностью. На самом деле эти кабели – не что иное, как робо-щупальца суперинтеллекта Метрополя. Машины здесь не бездействуют вечной ночью и переплавили менее важные бытовые приборы, кабели и электронный мусор, которые теперь прощупывают моря в поисках источников энергии (в виде рыбаков и их лодок), машин, которые можно ассимилировать, или новых клочков суши. Рано или поздно они достигнут Парков. Или – потому что судьба любит пнуть поверженного – берегов Рутлении. Тогда потребуются настоящие герои, которые срубят зло на корню.

Южные полюса

ЭКСПОЛЬ

На Южном полюсе Депопии сейчас тоже нет льда – однако здесь его слой продержался дольше, чем на севере, из-за чего до таких же планов колонизации не дошло. Континент растаял почти незаметно для человечества и сегодня совершенно нетронут. Как следствие, здесь не найти ни хлама, ни другого сырья, с которым человечество было бы знакомо. Поэтому Эксполь считается по большей части неинтересным.

Этот регион не так неприступен, как Метрополь. Хотя чрезвычайный жар Коричневого моря удерживает ржавстраллийцев от путешествий дальше на юг, но из Свальдики на Эксполь ведёт удобный перешеек. Однако сегодня он полностью зарос агрессивной кукурузой из Маисаломы, из-за чего колониальные державы до сих пор не тратили силы на то, чтобы сю-

да пробиться. Пираты Грязного озера же и раньше высаживались на восточном берегу Эксполя, где, однако, находили лишь скудную пустошь. Иногда они развлекаются, высаживая здесь своих жертв: отводят их с завязанными глазами ровно за границу видимости берега, а потом предоставляют самих себе. Весело.

СТИРОПОЛЬ

Стирополь обозначает новый магнитный Южный полюс планеты, а из космоса выглядит как гигантская ледяная поверхность, примыкающая к южным отрогам Свальдики и Эксполю. На самом деле здесь собрались все те многие миллионы тонн стиропора, что дрейфовали по мировым морям. Стиропор статически заряжен и постоянно хрустит, что может свести с ума моряков. Частично по Стирополю можно ходить, однако никогда не знаешь, насколько материал действительно плотен в этой точке. Корабли обычно могут просто идти насквозь.

Секреты морей

ОСТРОВ ФУФУФУ

Через все моря дрейфует этот ПЛАВУЧИЙ МУСОРНЫЙ ОСТРОВ, сбившийся из неразлагаемого пластика из-за запутанных течений. Скопление упаковок, старых косметических принадлежностей и пластикового мусора растёт с каждым днём и неторопливо блуждает по Атхлантике.

Остров Фуфуфу населяет очень особенный народ, называющий себя "невольными кочевниками". Он пополняется жертвами кораблекрушений, невезучими мусорщиками и некоторыми очень решительными эскапистами. Остров, конечно, неуправляем, а потому никто на нём не знает, куда он держит путь или когда снова удастся увидеть проплывающий мимо корабль или берег.

Кочевники здесь живут за счёт птиц, задыхающихся в пластиковых замках, или случайной торговли при немногих встречах на их вечном пути.

Для потерпевших кораблекрушение героев остров может стать последним спасением, как бы это ни было маловероятно. Но стоит остерегаться вести торговлю с кочевниками, встретив их случайно: они могут предложить экзотические товары, возможно, даже такие, что кажутся безуслов-

но нужными прямо сейчас, но они также могут выманить более необходимые вещи, ценность которых осознаёшь лишь когда остров исчез за горизонтом. Тот, кто лишь позже решает, что вообще-то хотел бы сам вырастить своего первенца, зачастую не находит следов острова.

ПУТЕСТРОИТЕЛЬНАЯ АССОЦИАЦИЯ ОРГАНОНА

Строить крейсерские трассы над открытым морем – совсем иное, нежели прокладывать просёлочную дорогу. Органону в этом помогают специальные рельсостроительные машины, гигантские конструкции из огромных тягачей с несколькими прицепами размером с город, способные всаживать бетонные столбы в морское дно и строить позади себя новые монорельсовые линии.

Если герои попытаются пересечь море по трассе Органона, а мастеру надоест позволять им в очередной раз увернуться от крейсера, это может быть заброшенная трасса, заканчивающаяся покинутой рельсостроительной машиной. Если сначала найти мостик, запустить колосса очень легко. Зато им почти невозможно управлять или хотя бы остановить. Может оказаться увлекательной задачей разрушить машину, на которой вы едете, пока она не поставила толстый бетонный столб на ближайший прибрежный городок.

Депонианцы думают, что на Элизии никому не нужно работать, а элизийские женщины – самые красивые на свете. И то и другое я – как автор этого путеводителя и коренной элизиец – не могу полностью подтвердить. Всё-таки у меня были и свои причины уйти с орбитальной станции. Здесь до сих пор должны жить в рабстве роботы, чтобы чистить туалеты или массировать ноги своим человеческим хозяевам.

Тем не менее, жизнь на Элизии, конечно, не сравнить с жизнью на поверхности планеты. Она ЦИВИЛИЗОВАННЕЕ И ЧИЩЕ. Вряд ли найдётся поверхность, не сияющая зеркально. Люди менее настойчивы и куда более цивилизованы. Это, конечно, также означает: они ИЗНЕЖЕННЫЕ, ЭГОИСТИЧНЫЕ, БОГАТЫЕ ПИЖОНЫ. Большинству ради их богатства не пришлось пошевелить и пальцем, потому что их семьи всегда были богаты и могущественны и, вероятно, в числе прочих довели планету до гибели. Они не выжили бы на Депонии и пяти минут и погибли бы от ядовитых спор, излучения или просто от отвращения. Эти привередливые, толстые зануды! Как я их ненавижу! Как мне с ними скучно! Я...

Э... Как я и сказал, у меня были свои причины покинуть Элизий и написать этот путеводитель. Когда Вы прибудете на Депонию как турист, возможно, Вам не захочется осмотреть орбитальную станцию, ведь она не источает типичной атмосферы, которой Вы можете ожидать.

Хотя Западная набережная со своими вращающимися садами и живущими там на воле единорогами – ТЕХНИЧЕСКОЕ ЧУДО, представляющее захватывающий дух вид на всю планету, которым можно наслаждаться за несколькими трюфелями в шампанском и глотком изысканного сойочкино из фонтана, кто же этого захочет, когда можно пережить настоящие приключения? С настоящей грязью и настоящими людьми с настоящими проблемами и чувствами?

По большому счёту Элизий – не вечный рай, а КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ, призванный однажды доставить сверхбогачей на планету Утопию, где должна быть чистая вода, голубое небо и поменьше утечек радиации (если Вы родом с Утопии, я заранее прошу прощения за возможное предстоящее вторжение). Энергия для этого полёта должна быть выработана за счёт взрыва Депонии. В противном случае Элизий рано или поздно упадёт. Но до этого – если надёжный депонианский календарь мне не врёт – ещё несколько лет. Достаточно времени для внедепонийских инвесторов ВРОДЕ ВАС (!),

чтобы посетить нас и разработать новый план!

Конечно, сам Элизий – величайшее достижение Депонии – пусть даже почти все его могут лишь разглядывать издали, и он представляет собой НЕДОСТИЖИМУЮ МЕЧТУ. Самые богатые и могущ-

ественные люди под руководством Совета Старейшин переселились сюда несколько десятилетий назад и бросили разгневанную чернь, которая думала, что высший класс просто хочет спрятаться в самостоятельно созданном раю. Депонианцы считают Элизий своего рода священным местом, полным светящихся образов, и, соответственно, называют женщин с космической станции "орбитальными феями". Каков их термин для мужчин, я сказать не могу, но он, предположительно, менее лестный.

Элизий соединён с подъёмными станциями на Депонии несколькими космическими лифтами и канатами из углеродного волокна. В то время как Верхняя подъёмная станция в Порта-Фиско находится на базе Органона, а потому тщательно охраняется, за куда меньшей станцией на юге едва ли кто-то следит. А дизропейская даже считается секретной. Однако обе всё равно слишком далеко, а оставшиеся там спасательные капсулы рассчитаны лишь на маленькие группы людей. Гондолы, как правило, стоят на якоре на Элизии, а чтобы их вызвать, необходимы строго секретные коды доступа.

Сама орбитальная станция напоминает ПЯРЯЩИЙ ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ГОРОД. Над нижней платформой со шлюзами высится комплекс соединённых друг с другом небоскрёбов, а в похожих конструкциях в нижней части размещены (в основном автоматизированные) зоны обслуживания и техника. Ультралёгкими тоннельными сегментами связаны с Элизией спутники поменьше, теоретически способные в зависимости от обстоятельств служить спасательными капсулами, местом изгнания или особенно элитным жильём. Все важные центры станции связывают подвесные железные дороги.



"Занавес давно-давно опустился над Депонией. Вечеринка будет на Элизии."



Элизиум после отступления Органона

Взрыв Элизиума в итоге был сорван усилиями Сопротивления, а связь с планетой оборвана разрушением последней спасательной капсулы. Весь Органон по воле Аргуса отступил на космическую станцию. Но поскольку Элизиум теперь не мог и отправиться к Утопии, в обозримом будущем ему угрожает падение на планету. Кроме того, теперь нужно прокормить 11000 лишних ртов, на которые здесь не рассчитывали – и никто не знает, погибла ли идея государственного переворота вместе с Аргусом. Всё это – проблемы, решить которые нужно срочно, если Элизиуму стоит продолжить существовать и далее.



Многие описали бы Элизиум как роскошный или райский с его садовыми террасами, зонами отдыха, стеклянными башнями и лифтами, обзорными платформами, бассейнами, водными горками, бассейнами с шариками, американскими горками и спа-салонами. Каждое кресло – массажное, каждый монитор – станция развлечений, каждый ужин – хэппенинг. Совет Старейшин решил каждый вечер проводить хотя бы один костюмированный бал, из-за чего большинство элизианцев больше совсем не носят свою обычную одежду, а каждый вечер берут напрокат новый карнавальный костюм (что, возможно, может оправдать и виниловые комбинезоны со стоячим воротником). Большинство описало бы жизнь здесь как бесконечную вечеринку.

Я же назову её просто стерильной, пустой, упаднической и чертовски скучной.

Однако сегодня билет на Элизиум больше никто не может купить ни за какие деньги в мире. Станция заполнена и скоро будет готова к отбытию. Войска клонов Органона между тем всё дальше продвигаются в подготовке ко взрыву планеты, а напуганное население, как правило, даже не отваживается спросить, в чём вообще должен быть смысл всё чаще встречающихся взрывных башен.

Однако для меня как элизианца на Депонии было шоком вообще узнать, что Депония обитаема. Уже 30 лет мы просто выкидываем свой мусор из окон, и я надеюсь, что не убил никого остатками своего завтрака. Насколько я знаю, Совету Старейшин этот факт неизвестен. По его мнению жизнь на Депонии была более невозможна, а потому брошенные люди давно были мертвы. Как только я вернусь на Элизиум, мне стоит это обсудить.



Элизиум для ваших героев

Для чисто депонианской группы искателей приключений Элизиум, как и в квестах, может быть и тем и другим: практически недостижимой целью, овитой многочисленными легендами, – но и ненавистным надменным противником, даже не подозревающим о существовании депонианцев. Персонажи могут стремиться попасть на Элизиум и раз за разом терпеть неудачу. После войны они могут поучаствовать в общей спасательной операции. При этом важно, чтобы Элизиум оставался загадочным. Если же герои родом с космической станции, они могут быть посланы на планету в качестве агентов независимо от эпохи или случайно оказаться в мусоропроводе и после удачного падения приземлиться на Депонию. Конечно, ваши приключения могут разыгрываться и полностью на Элизиуме – в конце концов, гигантская космическая станция – хорошее окружение для многочисленных научно-фантастических историй.

Будущее Депонии

Как дальше пойдёт история Депонии, зависит полностью от игровой группы. Грознее падение Элизума может казаться наибольшей опасностью, может быть, причиной для Совета Старейшин послать на планету челноки с агентами на самоубийственные миссии по поиску гениальных механиков и героев.

Но планете также угрожают совсем другие опасности.

У наследников Органона различные цели: командующий Кепплер в Герме в последующие годы по-прежнему пытается вместе с новым поколением офицеров начать взрыв. Путчки в Рутлении же желает господства над другими офицерами. Фракции поменьше оказываются вовлечены в этот конфликт и должны сделать выбор или погибнуть.

"Суппозиторий" в Свальдике может отправиться в свой разрушительный путь к ядру планеты при малейшей аварии, но по соседству с ним в лице Мак Тхулу притаилась куда более хитрая опасность, получающая всё больше влияния по всей планете и объявившая человечеству войну.

Суперинтеллект Метрополя тоже распространяется всё дальше – его нужно как-то остановить. Однако все специалисты в вопросах супер-ИИ впутаны в колониальную войну, чтобы наконец запустить заново биржевой компьютер – может быть, он ста-

нет подходящим союзником в борьбе против его сородичей. Или же нет? А что в конечном итоге замыслиют бунки насчёт контроля над рынком, который хотят получить через своих марионеток в Смирении, уже давно остаётся секретом. Может быть, вернутся их внедепониианские отцы?

Как долго мутанты Барахолии ещё будут бездумно блуждать сквозь пыль? Или один из безумных учёных Органона скоро натравит их на человечество?

Существуют ли, в конце концов, живущие в уединении йети, со своими мистическими силами единственные имеющие решение для экологических проблем? Но их тотемы находятся в недоступном районе Метрополя!

И как героям добраться до Элизума, чтобы спасти его от падения? Запчасти для космического корабля можно найти на каждом континенте, но на пути стоят многочисленные опасности.

На все эти вопросы вы можете найти ответ самостоятельно. Предложения, как сделать из этого эпическую кампанию, вы найдёте на странице 236.

Но важно вот что: история Депонии постоянно меняется – благодаря путешествиям во времени во всех возможных направлениях. Многие из описанного здесь может случаться или случиться в одной временной линии. Но будущие события могут частично снова это изменить. Поэтому оставайтесь любопытными...



ОРГАНИЗАЦИИ ДЕПОННИИ

Здесь приведены некоторые группировки, с которыми героям, возможно, придётся иметь дело или которые могут послужить им заказчиками. Конечно, персонажи могут и принадлежать к этим группам. К организациям, очевидно, не относятся народы (люди, йети... а также кочевники, варвары, хиппи), группы по роду занятий и религии. Всё это уже приведено в "Жизни на Делонии", начиная со страницы 15. Здесь речь прежде всего о политических группировках либо действующих на международном уровне свободных формирований с общими интересами. При создании игровых или неигровых персонажей эти основы, конечно, можно комбинировать с народами, профессиями и религиями.



ОРГАНОН

Органон получил от депонианцев прозвище "Тёмное Казначейство". Для населения это СБОРИЩЕ ФАШИСТОВ-ГОЛОВОРЕЗОВ, однажды возникших из ниоткуда и ставших хозяевами Делонии. Они самовольно повышают пошлины и требуют дань, терроризируют население, но не дают ничего взамен и с точки зрения большей части населения уж точно не являются частью действующего правительства. В некоторых регионах с сохранившимися государственными структурами они ведут общие дела с вождями или проникли в их ряды, но по большому счёту могут с той же вероятностью быть внедепониианской державой-вторженцем. Однако на самом деле они в основном ЗАНЯТЫ СВОИМИ СОБСТВЕННЫМИ ДЕЛАМИ: строительством и обслуживанием своих трасс и башен, простой административной работой, невежливостью и отталкиванием людей. Подавляющее большинство депонианцев годы назад прекратило задаваться вопросом, к чему это всё вообще. Для них Органон такой же мутный, как их грунтовые воды, и не раскрывает своих секретов.

На самом деле Органон – АРМИЯ КЛООНОВ, созданных специально для того, чтобы выжить на загрязнённой Делонии и произвести взрыв планеты – пожертвовав под конец собственными жизнями. Поэтому в действительности они – исполнительная ветвь правительства в лице Совета Старейшин, а титул "офицеров" так или иначе носят по праву, что, однако, не делает всю эту затею симпатичнее. Клоны – часть плана старейшины Гермеса по эвакуации планеты. Их выпустили в мир после отъезда богачей на Элизиум, и они призваны управлять гибелью мира – хладнокровно, безжалостно и эффективно.

Поэтому к задачам Органона относится постройка взрывных башен и связанных крейсерных трасс – и, конечно, недопускание депонианцев к этим деликатным конструкциям и спасательным капсулам на Элизиум. Сейчас, после десятилетий работы, она практически завершена. Органон создан с чрезмерным чувством пунктуальности, ведь весь план с самого начала был срочным: если не взорвать планету в определённый промежуток времени, Элизиум упадёт обратно на

Делонию. Десятилетиями офицеры были заняты строительными работами, но в итоге уложились в график.

В общей сложности Органон состоит примерно из 11000 клонов и неясного количества человеческих наёмников и рекрутов с промытыми мозгами. При этом Главнокомандующему подчинены несколько командующих, контролирующих большие страны или континенты и не являющихся клонами. Клоны созданы по большей части на станции клонирования близ Порта-Фиско из биоотходов – факт, который, похоже, каким-то образом утёк, ведь в народе ходит шутка, что офицеры появились при попытке скрещивания человека с соевой мукой – и это чертовски близко к правде! Они так запрограммированы генетически, что не имеют НИКАКОГО УВАЖЕНИЯ К ЖИЗНИ и придают первостепенное значение чистоте и пунктуальности.

"Органон, о, Органон!
Наша цель: Армагеддо-о-о-он!
О, о... О, Органо-он!"
(гимн Органона)

ПРИМЕЧАНИЯ АВТОРА:

Пометка для себя:

Чёрт возьми, это же звучит ужасно гнетуще. Я не уверен на все сто, действительно ли это привлечёт на планету туристов. Возможно, для этого стоит немного исказить правду. Вот несколько идей:

Органон – профсоюз проводников и машинистов Делонии. В данный момент эта профессиональная группа бастует, что продолжается уже несколько лет. Если это приведёт к задержкам Ваших путешествий по планете, мы заранее просим прощения. Пожалуйста, не заговаривайте с бастующими, они крайне сосредоточенно заняты тем, чтобы не работать.



Однако вследствие этого население Депонии им глубоко отвратительно. Совет Старейшин и без того предполагал, что "нормальные" жители планеты приказали долго жить несколько лет спустя после отбытия высшего класса на Элизиум, и Органон после завершающей стадии хаотичного упадка сможет работать спокойно. Но это было не так. Депонианцы живы по сей день, и со временем это привело к конфликтам. Поставить на место население стало времязатратной задачей для офицеров, выполнявших её с излишней жёсткостью. Чтобы уравновесить недостаток строительных работ, пришлось создать больше клонов – а для этого требовалось сырьё. Поэтому Органон начал эксплуатировать депонианцев и самовольно требовать дань. В глазах офицеров это было единственно справедливым. Однако в то же время началась и программа по вербовке: подходящие депонианцы сегодня могут присоединиться к войскам и получить за это жильё и минимальное снабжение продовольствием. Оп-

"Органон терроризирует нас уже много лет. Облагает нас налогами. Закрывает торговые пути. Крадёт детей в Северном квадранте. Но, возможно, это слухи..."

латы нет. Да и зачем деньги тем, кто под конец взорвёт самого себя? Поэтому некоторые говорят: "Органон не занимается благотворительностью". Однако в качестве меры предосторожности их также подвергают промывке мозгов – в конце концов, принимать в свои ряды саботажников не хочется. По этой причине сегодня уже не все органонцы выглядят одинаково.

Однако руководство Органона состоит прежде всего из людей, жёстких старых офицеров и солдат, повышенных до этих позиций ещё Советом Старейшин. Эти командующие ответственны каждый за свои местные войска клонов. Глава Органона, Главнокомандующий, – Старейшина по имени Улисс. Его резиденция – в штаб-квартире в Порте-Фиско, расположенной на последнем этаже Верхней Подъёмной Станции, откуда он время от времени посещает Элизиум. Сегодня он – единственное связующее звено между Советом Старейшин и Органоном. Он в курсе обо всём, чем занимаются его офицеры, поддерживает это или по крайней мере терпит. Существование депонианцев он скрывает от Совета Старейшин, чтобы не подвергать опасности отчаянный план. Весь проект и без того с самого начала основан на том, что органонцы при взрыве жертвуют сами собой, к чему клоны даже выглядят готовыми. Несколько грязных бродяг, живущих в хлам подобно вомбатам, значения явно не имеют. Я попытался проникнуть к Улиссу, но офицеры меня выпроводили. (Ещё одно примечание: мне действительно стоит поговорить об этом с Советом Старейшин!)

Правая рука Улисса и его глаза и уши на местах – бейлиф Аргус, похоже, тоже являющийся клоном. Он – показательный пример органонца: жёсткий, целеустремлённый и надёжный, как графики движения войсковых крейсеров, по которым в деревнях депонианцы настраивают часы в мэриях (таким образом, компенсация за налоги всё-таки есть).



ПРИМЕЧАНИЯ АВТОРА:

Или: Органон на самом деле – очень популярная любительская театральная труппа из Травмы, которая хочет в ближайшие годы разыграть свой первый спектакль. Он называется "Полное Уничтожение Планеты Депонии Кучкой Невежественных Придурков". Название обещает захватывающий мюзикл, а бюджет – особенно для любительской постановки – на самом деле чрезвычайно велик. Декорации выстроены по всей планете, а для массовки подготовлено более 10000 костюмов. Спектакль будет включать эпические сцены боёв. Из-за крайней сложности ведутся постоянные групповые репетиции отдельных сцен, и если Вам повезёт, Вы сможете сами понаблюдать за такой репетицией. В этом случае ведите себя спокойно и не мешайте артистам работать!

Образ действий клонов, конечно, вызывает у депонианцев неудовольствие. Годами они более или менее организованно восставали против Органона. Банды грабителей, называющие себя повстанцами, нападают на крейсера – как правило, с малым успехом. Пираты воруют запасы, а механики пытаются саботировать работу башен самоделными взрывными устройствами. За это поисковые группы Органона уже сравнивали с землёй целые деревни, похитили жителей и пытали при помощи своих роботов-дознавателей, пока те не признались во всём, в чём их обвиняли. Это офицерам, конечно, далось легко – благодаря их превосходящему оружию и технике. То, что депонианцы принимают за "механические бороды", – воздушные фильтры и радио в одном. Они чрезвычайно повышают эффективность войск, и это не единственные практические устройства, ведущие офицеров в бой.

Кстати, свободного времени у офицеров нет. Им оно неинтересно. Порядок – главная цель их жизни, а потому хаос на Депонии – их естественный враг, а порядок, достигаемый через смерть, – желанное избавление. Поэтому на линкорах и в башнях Органона также царит чрезвычайная чистота, за чистку коридоров и ковриков отвечают роботы. Даже в тюремных камерах придаётся первейшее значение чистоте, так что на самом деле пленные депонианцы могут считать за счастье переночевать здесь. На корабле Органона палубы лишены ворса, на пыльных кроликов поставлены до-

"Служба у органонцев – сплошная скука, да?"

"Ты даже не представляешь!" полные ловушки, а таблетки для унитазов грязеотталкивающие. Всё, что выбирается из заведённого порядка, должно быть запротоколировано. На каждое незапланированное действие должен быть подан запрос в трёх экземплярах.



ПРИМЕЧАНИЯ АВТОРА:

Или: так называемый Органон: если Вы видите везде серых человечков с механическими бородами, мы не берём за них ответственности. Предположительно, они принадлежат к виду, который Вы сами занесли на своих космических кораблях и который теперь с бешеной скоростью размножается на Де-понии. За то, что Вы запустили этих паразитов в нашу хрупкую экосистему, нам, к сожалению придётся взыскать специальный налог.



Подразделения Органона

Однако не все клоны заняты терроризированием депонианцев. Офицеры имеют несколько подразделений, некоторые из которых мы приводим здесь.

ПУТЕСТРОИТЕЛЬНАЯ АССОЦИАЦИЯ

Несколько сотен специально обученных клонов заняты постройкой и обслуживанием крейсерных трасс при помощи гигантских машин. По большей части автоматизированный процесс благодаря продвинутой технике Органона требует меньше человеческих сил, чем кажется. Но в более отдалённых регионах планеты, вдали от снабжения сырьём или энергией, может быть и так, что клонам нужна мышечная сила или местные ресурсы, и для этого они запрягают население – конечно, тоже силой оружия. Постройку трасс и взрывных башен контролирует сам Улисс, что также отнимает большую часть его времени.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ОТДЕЛ

Эта группа учёных рассредоточена по всей планете и работает, поддерживаемая несколькими клонами-ассистентами, над новыми технологиями. Среди них, помимо прочего, более эффективное плазменное оружие, более быстрые техники клонирования и транспорт. Но в последнее время сфера деятельности этих людей сме-

стилась на поиск новых путей успокаивания населения. Прорывом стала разработка транквилизатора без вкуса и запаха, который с тех пор во многих центрах планеты подмешивают в ссыдр, для чего учёный Органона Доктор Рейнхард тесно работает с АО "Ссыдр" в Порта-Фиско.

ГИМТ

Гермский Институт Мирной Техники – орган пропаганды Органона, и он также должен служить для успокоения населения, в данном случае – через дурацкий отвлекающий манёвр в виде развлекательных медиа. ГИМТ до сих пор активен только в Герме (смотрите страницу 125). Под руководством Командующего Кепплера он должен был сначала быть испытан, прежде чем его примеру последуют по всей Де-понии. После недостаточного успеха и ввиду ушедшего вперёд расписания этого, вероятно, уже не произойдёт.

ПОГ

Проорганонская Молодёжная Группировка – тоже гермская идея, и она служит в первую очередь для того, чтобы после не произошедшего взрыва обеспечить новое поколение, состоящее не из клонов. Если замысел Кепплера увенчается успехом, в других регионах мира появятся похожие молодёжные группировки, подбирающие детей с улицы и обучающие их тупому повиновению и идиотскому маршированию в ногу.

МАРИОНЕТОЧНЫЕ ПРАВИТЕЛЬСТВА

Рутления как поставщик энергии и Смирения как псевдоавторитет играют большие роли в планах Органона. В обоих противоположных государствах ещё существует что-то вроде действующего правительства – и оно всецело в руках Органона. В Рутлении Иво II правит лишь благодаря мощи клонов и зависит от их покровительства. Мировой Парламент в Смирении же Органон сознательно втягивает в вечные дебаты, и тот принимает решения, лишь если их сначала принял Главнокомандующий в Порта-Фиско. Таким образом, оба правительства – не более чем прикрытия для махинаций "Тёмного Казначейства".

ОБЩЕСТВО ПОДДЕРЖКИ ОРГАНОНА

Общество со штаб-квартирой на Плавучем Чёрном Рынке – не официальное отделение Органона, а основано фанатом: Хильберта из-за его деятельности даже выкинули из Сопротивления Органону. Его меры поддержки заключаются в первую очередь в том, что он рисует портреты органонцев, которые либо продаёт на рынке, либо украшает ими свою комнату. 17-летний Хильберт считает Органон "просто супер", потому что "у них такая классная броня и всё такое". Его многочисленные фанатские письма Главнокомандующему до сих пор не получали ответа.

РЕЧЬ АРГУСА

ПЕРЕД СОБРАВШИМСЯ ОРГАНОНОМ:

Эта задница... которая стоит прямо перед вами... точно не единственная задница здесь!

Мы все задницы! Такими нас вылепили. Это наша судьба.

Знаю, знаю. Почему он это говорит? Ага... вот почему. Органон, как уже было сказано, – организация задниц! Каждый из вас – задница!

Посмотрите на себя! Мы делаем грязную работу для тех, кто наверху! Думаете, кто-то из них пожалеет марасть руки? Взрывать планеты, запугивать депонянцев... и остальные наши дела...

Нет! Они сидят в уюте на своих жирных задницах. И эти задницы, мои верные половинки, – это мы!

Просто поглядите на меня! Я знаю, что вы все считаете меня задницей.

Потому что я так себя веду. Но почему я так себя веду? Только потому, что вы от меня этого ждёте!

Как старший по званию, я задница и пример для подражания в одном лице. А когда я вываливаю на вас своё дерьмо, вы просто передавайте его тем, кто ниже вас. По правде, иерархия – это просто

Органон для ваших героев

Клоны, конечно, представляют собой крупного противника, безликую армию, способную служить большой угрозой и пушечным мясом. Их объекты могут быть целью миссий, или задачей может стать спасение вызвавшегося добровольцем товарища от промывания мозгов. Если герои привлекают к себе слишком много внимания или владеют чем-то, что хочет заполучить Органон, на них начнётся безжалостная охота. После войны многие из башен стоят пустые, и герои могут воспользоваться ими в различных целях. Органон может из самой могущественной империи стать одной фракцией среди множества и, как следствие, даже союзником героев.



Органон после... ну, отступления Органона

Под конец войны почти все клоны отступили на Элизим. Однако определённое их количество пропустило отправление из-за боевых действий или других происшествий, так что "Тёмное Казначейство" – отрезанное от руководства, а потому частично следующее старым приказам, – всё ещё представляет опасность. Техник и униформой Органона в будущем могут также воспользоваться банды грабителей и другие преступники или даже войти в роль бывших мучителей, чтобы угнетать народ со своей стороны. Подробности об этом находятся в описаниях регионов.

цепь задниц, обливающих друг друга дерьмом, – дефекационный писсуар.

Поглядите вокруг! Что мы здесь делаем на самом деле? Мы должны уничтожить планету, на которую нам всем плевать. Ради людей, которым наплевать на нас. Не пора ли понять, что мы задницы? И почему бы потом не сделать то, что от нас ожидают... навалить им дерьма?

Давайте! Скажите это! Нам насрать!

Гляньте на нашу эмблему! Как будто кто-то во время попойки сел голым задом на копировальную машину. А то, что получилось, с гордостью изобразили на нашем знамени:

Отпечаток огромного отвисшего гузла! Почему мы тогда удивляемся, что с нами обращаются, как с задницами?

Я мог бы привести вам тысячу примеров. Но факт остаётся фактом: мы задницы.

Но должны ли мы стыдиться?

Я говорю: НЕТ! Лично я собой горжусь.

Я задница!

И все вы тоже задницы! Пора показать миру, что у нас внутри!

Да здравствуют органонцы!



СОПРОТИВЛЕНИЕ ОРГАНОНУ

Как уже упоминалось, всегда были мятежники против тирании Органона. Офицеры считают этих повстанцев НАЗОЙЛИВЫМИ, НО БЕЗВРЕДНЫМИ. На самом деле на Депонии достаточно и тех, кто никогда не контактировал с Органоном и лишь слышал слухи – а потому и не видит причины начинать действовать.

Лишь в последнее время активно на-

стоящее, организованное Сопротивление. Первые его признаки можно обнаружить в том числе на Плавучем Чёрном Рынке. Здесь вокруг молодого человека, чьё имя я ради его безопасности могу указать только как Доктор Фламмухен, образовалась ячейка мятежников, которая наконец-то делает своё дело и энергично принимает меры против Органона. Люди Фламмухена даже создали петицию и надеются, что при достаточном количестве подписей (пока их три) Органон ответит на их претензии, которые, однако, ещё не вполне сформулированы. (Первый черновик содержит всего два предложения: "Хватит угнетать нас своим... постоянным угнетением. Это меня злит!", причём "угнетать" потом ещё исправлено на "беспокоить", а "злит" – на "расстраивает", и добавлено слово "пожалуйста". Но, по крайней мере, оно ещё и подчёркнуто, что, наверное, должно посылать очевидный сигнал.)

Помимо этого группа активно вредит Органону, избегая решительных действий. Так, например, её члены никогда открыто не поддерживают цели офицеров (ещё и потому, что они их не знают), не снабжают их ни оружием, ни выпечкой во фритюре (ладно, может быть, они раз или два послали коробку кактусовых пончиков, но оружием действительно нет!) и не посылают денег обществу его поддержки. Кроме того, Хильберта, основателя и единственного члена этого общества, после долгого заседания почти единогласно было решено исключить из движения Сопротивления. Кстати, боевой клич Сопротивления гласит: "Я сдаюсь. Но это ничем не поможет."

ДРУГИЕ ЯЧЕЙКИ СОПРОТИВЛЕНИЯ

Конечно, Сопротивление Органону активно не только в Трёх Четвертях. Там мятежникам просто "повезло" стать ключевой группой, и они естественным образом атакуют сердце Органона. По всей Депонии есть маленькие группы мятежников в зависимости от того, насколько сильно населению здесь приходится страдать от офицеров:

Особенно выделяется террористическая ячейка Геттобай

(смотрите страницу 95). Рутления прочно в руках Органона, но люди здесь боятся, что революция только сделает всё ещё хуже – при условии, что она вообще возможна. Сопротивление здесь набирается почти полностью из местных преступных банд, которые пытаются проворачивать свои дела против воли Органона, который, как известно, имеет монополию почти на все товары.

Все Парки – одно отдельное движение Сопротивления: хиппи там живут в непрерывной войне с офицерами, из-за чего они по большей части друг друга избегают.

Даже в покорном властям Герме активно Сопротивление. Большинство гермцев слишком запуганы либо у них слишком промыты мозги, чтобы открыто противостоять Органону, а потому все мятежники здесь работают тайно и сами по себе. Как следствие, наладить контакты крайне тяжело, но вполне возможно, что террорист или саботажник неожиданно придёт искателям приключений на помощь либо предложит им убежище.

В Смирении налаженный аппарат контроля подавляет большинство сопротивленческих амбиций в зародыше. Поэтому местные повстанцы тщательно маскируют свои встречи под собрания ассоциаций разведения мелких животных и тому подобное, а общаются только крайне замысловатыми кодами, которые редко бывают идеально согласованы, что ведёт к путаницам и неэффективным действиям, потому что заговорщики могут лишь надеяться, что договорились о времени и месте операции.

"Мы постоянно вынашиваем новые планы. Как сопротивляться ещё пассивнее. Иной раз бывает так, что мы неделями органонцев даже не материм. Вот насколько мы пассивны."



Сопротивление чёрного Рынка во время войны против Органона

В ходе войны боевой клич заменили на "Смерть Органону", и сначала Руфус, а позже Сигал привнесли в союз мятежников немного больше бордости духа. За несколько дней он разросся до 26 членов, обустроил себе убежище в Порте-Фиско и вскоре располагал оружием и даже снаряжёнными торпедами дельфинами. Новое движение Сопротивления было настроено серьёзно, даже атаковало взрывную башню Органона и отвоевала большую часть Порты-Фиско. Между тем повстанцы даже планировали сбить с неба Элизим при помощи украденной Машины Судного Дня, но до этого так и не дошло. В конечном счёте движение сыграло большую роль в спасении Депонии. Конец войны означал его роспуск. Среди его членов были такие знаменитые личности, как Ковбой Додо или Док, но простые депонианцы тоже сражались здесь за правое дело. Например, торговка рыболовными крючками и свинцовыми гирями Тони, бывшая любовница знаменитого Руфуса. Эта постоянно курящая дама с горячим темпераментом и впечатляющими пропорциями даже рекламировала Сопротивление в календаре для взрослых, но её главной заслугой было, пожалуй, успешное похищение Машины Судного Дня.

Жители Шлаколандии и Грязного озера действуют за пределами контролируемых Органом районов, но их с чистой совестью можно записать во враги офицеров.

В Свальдике большинство людей слишком заняты своими собственными проблемами, чтобы вообще заметить Органон – пока их внезапно не призовут на каторгу.

Ржавстралия, наконец, достаточно велика, чтобы немногие люди и офицеры практически никогда не сталкивались. Единственное исключение составляют варвары и Супер-Дупер-Сила в Кевине, как уже упоминалось, находящиеся в постоянном конфликте с клонами.

Сопротивление для ваших героев

Во время войны повстанцы могут выступить заказчиками, чрезмерными фанатиками, но также и заблудшими противниками. На стадии до неё задачей героев может быть разжечь искры восстания. Однако враги у Органона есть везде – где-то явные, где-то скрытые. Поэтому персонажи здесь не так одиноки, как думают. Но не всегда враг вашего врага – автоматически друг.

ПРЕСТУПНЫЕ БАНДЫ

Жизнь на Депонии хаотична – почему преступность должна быть исключением? Существует куча групп контрабандистов, банд грабителей и прочих жуликов в более цивилизованных регионах Депонии и варварских мародёров и пиратов прежде всего во Фронтире, Ржавстралии и Грязном озере (смотрите в нужных разделах). Перечислять здесь их все не хватило бы места.

Однако депонианские преступные организации почти всегда отличаются НЕЭФФЕКТИВНОСТЬЮ. Их главы, как правило, не особо умны или попросту безумны.

Лишь изредка такой бандой управляет тот, кто знает, что делает. Криминальная энергия чаще всего сопровождается недостатком умственного развития – так что у искателей приключений всегда остаётся шанс одурачить даже физически превосходящих противников.

ПРИМЕР: НЕОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ

Союз из от 4 до 17 человек (точно никто не знает) со штаб-квартирой на Плавучем Чёрном Рынке. Эта банда описывает себя как "обычную преступную организацию, только неорганизованную",

"Ваши коды доступа? Мы только собирались внести их в реестр имущества нашей компании. Поэтому мы и взяли фомку!"

что де-факто делает их шайкой головорезов, которые просто делают что хотят. Однако НП показала некоторые успехи и владеет, помимо прочего, высокотехнологичной подводной лодкой. Глава этой мафиозной организации – "Донна", чьи приказы беспрекословно выполняют её приспешники – пусть даже из-за особо тяжёлого синдрома Туретта у Донны остаётся некоторое пространство для интерпретации. И даже не считая этого, пожалуй, стоит благодарить скорее удачу, что этот союз добился столь многого.

Неорганизованная Преступность после восстания

В ходе войны союз фактически распался, но стоит опасаться, что ещё долгое время это было известно не каждому его члену.



НЕЗАВИСИМЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

ПАГОДАС

(Лишь чудом она не угодила в "Преступные банды")

Фактически ПАГОДАС значит "Процветианская Аристократия Гонит Остальную Депонианский Антисоциальный Сброд", но общепринятое толкование – "Преступные Афедроновы, Обделённые Думалкой и Абсолютно Сволочные".

В то время как большинство людей в Процветии при всём своём относительном, тяжело унаследованном благополучии всё же ещё имеют достоинство, чтобы заткнуться, когда речь заходит о ситуации на остальной Депонии, и прекрасно знают, как им хорошо в сравнении с ними, члены ПАГОДАС – иной случай. Они ратуют за лучшую защиту границ Процветии, доходя даже до того, что посылают наёмников страны в соседние государства, чтобы разрушить несколько хижин из волнистого железа, стоящих слишком близко к границе. Кроме того, они громогласно митингуют за свои права – однако лишь внутри своей безопасной страны, чтобы их могли слышать только смущённые другие процветианцы. Хвала хламу. Истинный вред, причиняемый ПАГОДАС, в ПОДРАЖАТЕЛЯХ. Поэтому сейчас есть также МАГОДАС в Мизерии, РАГОДАС в Рутлении и даже ПУМАГОДАС (ПУстошианское Мещанство Аналогично Гонит...). Это глупо прежде всего потому, что ни один представитель сброда или другой антисоциальной группы не поедет добровольно в Рутлению или Мизерию, а в Пустошии и так никто не живёт. Однако люди в этих районах в глубоком замешательстве. Кто эта мизерианская аристократия? И не лучше ли будет покинуть собственную страну до того, как разделишь её с такими ублюдками?

СИЛА ГЕИ

"**С**ила Геи" – группа эоактивистов, назвавшаяся в честь древней фирмы очистителя штукатурки "Гея" и уже веками пытающаяся защищать депонианскую природу. Их успехи в этом деле говорят не в их пользу, а с тех пор, как планета покатила под откос, большинство членов покинули объединение, чтобы посвятить себя более осмысленным задачам (вроде уличного искусства или разведения морских оригами-ежей). Осталось лишь жёсткое ядро из людей, которым не пришло в голову ничего получше, – ах да, и тех, кто просто был

слишком туп, невежествен или ленив, чтобы искать что-то новое. С тех пор "Сила Геи" борется с падением в забвение и отчаянными средствами пытается привлечь внимание.

К сожалению, и здесь всё до сих пор шло не так: к примеру, после того, как сотни активистов приковали себя к последним цунамийским карликовым пляжным гориллам, чтобы намекнуть на то, что этим животным остро угрожает вымирание, те по неясным причинам утратили половое влечение и отказались от приёма пищи. Сегодня об этих благородных созданиях напоминает лишь наполовину ушедший под воду мемориал в виде головы обезьяны в короне.

БЕЗУМЦЫ!

АТН

Ассоциацию Технического Надзора некогда создало Мировое Правительство, чтобы проверять безопасность всех потенциально опасных приборов Депонии и в случае сомнений снабжать их значками. Так как Мировое Правительство де-факто больше не существует либо безвластно, АТН теперь тоже не имеет полномочий. Однако её члены настолько ОДЕРЖИМЫ ДОЛГОМ И ПЕДАНТИЧНЫ, что им на это глубоко наплевать. Они вооружены несколькими пожизненными запасами значков и просто передают их вместе с должностью своим таким же педантичным потомкам. Поскольку значки принимаются и в качестве платёжного средства, многие депонианцы до сих пор готовы заплатить натурой контролёрам АТН за их услуги.



ПОДПОЛЬНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Люди Депонии неохотно соглашаются организовываться. Поэтому большинство их организаций попадают в категорию "подпольных" и представляют собой тайные общества. Будь то преступные банды, движения Сопротивления, секты или заговорщики против чего бы то ни было: эти общества секретны и имеются почти в каждой маленькой деревне. Даже в насчитывающей всего три жителя дыре Сьерра-Бензоле есть тайная ложа преступного мира, где еженедельно инкогнито встречаются двое из местных граждан. Заманчивость незнания, с кем они здесь связываются, составляет большую часть острых ощущений бензолцев, практических же целей этот кружок, похоже, не преследует.

В поселениях побольше эти тайные общества могут действительно работать. В деревне вроде Буза-Вествока может таиться преступная ложа, имеющая в качестве цели низвержение надменных болванов

из Кувака (законная в этом месте цель, но рисковать нельзя), в Цитаделле есть различные "религиозные рабочие группы", встречающиеся раз в 2 недели в канализации города, чтобы попробовать практики других религий – кто знает, не будет ли с ними лучше, а немного терпимости ещё никому не повредило. И даже иностранные легионеры колоний тайно встречаются, чтобы принимать решения о мятежах против офицеров.

В Ксиномеге тайно собираются роботы-сторонники людей и планируют акции протеста за попираемые в анклав права людей, в то время как в Трансвольтании есть секретные группы поддержки для угнетённых ассистентов безумных учёных (с курсами вроде "Как научиться стоять прямо" и "Почему никогда не стоит дёргать рычаг").

ИНОСТРАННЫЕ ЛЕГИОНЫ

Как Старая Венеция/Цитаделла, так и Смирения и Ксиномега имеют по иностранному легиону, сражающемуся вместо них в колониях Свальдики за Макгаффин-код. Цель этого – возрождение Мирового Рынка по религиозным, экономическим или касающимся прав роботов причинам. Возглавляют эти легионы офицеры соответствующих сторон, но солдаты сражаются только ради денег, точнее, ради прощения своих долгов в соответствующей стране. Так как Ксиномега состоит лишь из роботов-беженцев, и деньги там не нужны, каждый проживающий там боеспособный дроид обязан отслужить 5 лет в колониях. Однако "боеспособный" –

понятие, о котором спорят даже роботы, из-за чего в Свальдике то и дело оказываются и выглядящие слегка подавленными вооружённые дроиды-домохозяева.

В легионы в принципе принимают всех – даже легион роботов якобы уже допускал в свои ряды людей, пусть даже чаще всего это были бюрократические ошибки. Искатели приключений с замаранными руками или большими долгами перед одной из сторон войны за несколько лет службы в легионах могут отбелить свою репутацию, если переживут бессмысленную войну в колониях.



Подпольные организации необязательно должны встречаться под землёй. Но это помогает обеспечить нужное настроение.



Об авторе этого путеводителя:

Элизианец Ноэль якобы провёл свою юность и раннюю зрелость на Депонии и в то время, предположительно, работал сценаристом местного вещания и пресс-секретарём атомной электростанции в Рутлении. Его радиопостановки о группе космических путешественников на борту космического корабля в форме черепахи считаются культовыми, но до сих пор оставались недоступными широкой публике. Он покинул Депонию со своей семьёй во время первой эвакуационной волны, но в итоге вернулся, чтобы написать этот путеводитель.

Труды Ноэля о Депонии остаются незавершёнными, сейчас он считается пропавшим без вести, иные считают его мёртвым. Собранные им рассказы мы объединили для Вас в этот путеводитель. Кроме того, рекомендуем взглянуть на заметки Ноэля о флоре и фауне, также вышедшие из печати в издательстве "Ржавый Лис".

Мы благодарим Ноэля за его неутомимое и бросающее вызов смерти участие и надеемся, что ему удалось вернуться на Элизиум.



ЧТО ТАКОЕ TURBO-FATE? ЧТО ТАКОЕ FATE TRASH?

Fate Trash - ролевая система, которую мы предлагаем как пример для мира Депонии. Вы, конечно, можете использовать и другую систему, но Fate Trash к вашим услугам. Мы слепили её из свода правил Turbo-Fate. Это значит, что мы взяли существующую, очень простую TF и немного её переделали, переформулировали и дополнили несколькими особыми депонианскими правилами.



ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ ДЛЯ ИГРЫ?

- Несколько друзей (приятели тоже подойдут).
- Кубики - хватит обычных шестиугольных. Но лучше специальные Fate Dice, у которых на двух сторонах ПЛЮС, на двух - МИНУС и две пустые грани. На обычных кубиках считайте 5 и 6 за ПЛЮС, 1 и 2 за МИНУС, а 3 и 4 за пустые грани (правила предполагают Fate Dice).
- Листы персонажей. Вы можете скопировать их из этой книги либо скачать с tv.orkenspalter.de или www.uhrwerk-verlag.de.
- Карандаши и бумага. Фишки (пуговицы, монеты, мармеладные мишки, дохлые мухи) для Жетонов Судьбы.

РОЛЕВАЯ ИГРА: ОСНОВЫ

Что это вообще значит - "рассказывать историю"?

Проще некуда: вы создаёте группу персонажей или "героев" и следуете их придуманным приключениям. В них участвует каждый из игроков, ведь вы принимаете за персонажей решения, переживая историю. История меняется с каждым из этих принятых решений. Но такая история держится не на одних лишь решениях. Броски кубиков в сочетании с данными персонажей определяют шансы успешно произвести определённые действия. Чем выше значение в листе персонажа и чем выше выпавшее число, тем больше шансы, что всё пойдёт так, как задумал данный игрок.

Если вы хотите углубить свои знания о ролевых играх или использовать более сложные правила, посетите www.faterpg.de или www.uhrwerk-verlag.de, где можно бесплатно скачать систему Fate-Core.

Для начала вам стоит решить, кто из вас возьмёт на себя обязанности мастера, а кто будет "просто" обычным игроком. Гейм-мастер или мастер (сокращённо ГМ, далее мы будем беспорядочно использовать все варианты) имеет больше всего влияния на развитие истории и управляет всеми неигровыми персонажами (NPC). Он или она примерно знает, о чём история, о которой идёт речь, ведь, предположительно, выдумал её или хотя бы прочёл. Игроки же - те, кто получит от такой встречи наибольшее напряжение. Они могут влезть в шкуру своих героев (причём герои не обязаны вести себя героически, они просто герои истории), не зная, что их ожидает. В роли своих персонажей они встают перед выборами, перед которыми встал бы их персонаж. Fate-термин для героя - игровой персонаж, ИП. Поэтому ИП будет использоваться как синоним для "героя".



Fate, Fate Trash и наш подход к правилам:

Эта часть правил написана для новичков в ролевых играх. Те, кто уже знает и использует Fate - а особенно если вы хотите придерживаться этих известных правил, насколько возможно, - могут не читать следующий раздел и просто опробовать Депонию с любимыми проверенными правилами. Но, возможно, стоит взглянуть на дополнительные правила на странице 200.

Для всех новичков и тех, кто хоть и знает Fate, но хочет попробовать что-то новое: Fate Trash отличается от обычной Turbo Fate лишь немного, но пытается упростить всё настолько, чтобы пойти навстречу тем, кто больше знаком с компьютерными играми. Депония и её история в основе своей определены, из-за чего мастер должен иметь немного больше влияния, чем игроки. Поэтому наша версия правил несколько отходит от обычной Fate в пользу классического подхода. Мы даже считаем возможным просто опустить многие из описанных на следующих страницах правил. Некоторые из тестовых пробегов разыгрывались только с подходами и предметными карточками. Аспекты служили лишь ориентирами. Кости почти не бросали, и Депония стала игрой на импровизацию. В основном это заключалось в том, чтобы продвигаться, выдумывая как можно более идиотские способы применить свой инвентарь для преодоления препятствия. Такую игру на Депонии предпочитаем мы сами. Но если вам нужно больше правил, то Fate Trash предлагает и их.

При этом важно вот что: поставьте себя на место соответствующего персонажа и представьте, что бы он сделал – даже если это не самая хорошая идея. Важнее, чтобы решение подходило персонажу. Думайте при этом также об истории, которую рассказываете вместе. Даже дрянные решения могут в целом пойти истории на пользу, если они дела-



ют её более захватывающей или позволяют другому персонажу что-то изменить... или просто выглядеть крутым. В конце концов, это опыт для всей игровой группы.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Теперь вы должны решить, что за персонажа хотите отыграть. Примеры мы привели далее. Будет ли это типичный механик вроде Руфуса или сорвиголова вроде Тони? Возможно всё, Fate Trash не ограничивает вас в выборе роли. Однако каждого персонажа определяет несколько параметров и его "АСПЕКТЫ", записанные в листе персонажа. Этот лист содержит всю необходимую информацию и служит постоянным ориентиром и напоминанием. Аспекты описывают, в каких ситуациях ваш герой особенно хорош, с какими, скорее всего, не справится, что для него важнее всего или что у него или неё за прошлое. Это смесь отправных точек для истории, заметок о персонаже и позитивных и негативных факторов, которые можно использовать в игре по ситуации. Аспекты вы можете вначале придумать сами (или выбрать из списка ниже). Шесть "Подходов" описывают различные способности персонажа, записанные числами, а "Трюки" – особые способности, которые могут улучшить подходы в определённых обстоятельствах. Как вы, возможно, уже заметили, в Fate очень многое зависит от конкретной рассказываемой ситуации. Наконец, каждому персонажу нужно ещё имя и описание внешности.

АСПЕКТЫ

Аспект может быть одним словом. Или предложением, описывающим важное качество или событие из прошлого персонажа. Возможно, нормы поведения, личный бзик, предмет или ресурс. Или отношение к другому персонажу – будь то игровой персонаж или NPC. В любом случае, аспект должен определять персонажа.

Аспекты – важный инструмент игроков и мастера. Они позволяют всем участникам влиять на рассказываемую за столом историю, будучи вплетёнными в повествование. Но их можно использовать и для установки фактов о планете Депонии. Ладно, многое уже установлено в её описании, но всегда есть простор: возможно, на мусорной планете должна быть магия? Или что-то менее эпическое и революционное: должен ли существовать определённый ресурс, союзник или могучий враг? Аспекты помогают вам решать за игровым столом, каковы детали приключения. И в конце концов, Депония описана не до мельчайших деталей, здесь всегда есть место для идей!

В описании мира мы выделили ПРОПИСНЫМИ БУКВАМИ несколько примеров аспектов для важнейших мест и людей (пусть даже грамматически они не всегда самостоятельны). Вы можете использовать эти аспекты или придумать свои собственные. В игре вы будете открывать и создавать новые, они будут использоваться на благо и во вред персонажам.

Сами персонажи должны иметь от трёх до пяти аспектов, включая одну "концепцию" и одну "проблему". В деталях мы рассмотрим аспекты в "Аспектах и Жетонах Судьбы" (страница 188).

КОНЦЕПЦИИ

Этот важнейший аспект должен вкратце описывать персонажа и говорить о том, кто он, что делает и в чём его "штука" (метафорическая. Его настоящая "штука" нас не интересует, это не те ролевые игры). Продумывая концепцию персонажа, обратите внимание на две вещи: как аспект может ему помочь и как может оказаться помехой? Аспект концепции (как и большинство аспектов) должен делать и то, и другое!

Примеры: "ВЕДУЩАЯ АГЕНТКА СОПРОТИВЛЕНИЯ", "КАПИТАН ЗАХУДАЛОГО МУСОРНОГО КАТЕРА", "ОДЕРЖИМЫЙ МЕХАНИК". Их можно использовать персонажу на пользу – например, агентка может заде-



йствовать свои контакты или подготовку, капитан благодаря многолетнему опыту мастерски управляет своим мусорным катером в вентиляционной шахте гигантской строительной машины Органона, а одержимый механик соберёт из жвачки и согнутых скрепок портативную атомную бомбу. Но они могут быть и помехой, если агентку обнаружит и начнёт преследовать Органон, мусорный катер пострадает из-за своего состояния или за это окажется ответственен капитан, а одержимый механик не сможет бросить свой эксперимент, даже если лаборатория вокруг него уже взлетела на воздух.

ПРОБЛЕМЫ

Теперь решите, что вечно приносит персонажу затруднения. Это может быть, например, слабость в характере. То и дело вмешивающийся заклятый враг. Или принесённая некогда клятва – в общем, что угодно, усложняющее жизнь.

Примеры: "Я ДОЛЖЕН ЗАБОТИТЬСЯ ОБ ЭТИХ РАЗДРАЖАЮЩИХ ПАРШИВЫХ ДЕТЯХ", "ОРГАНОН ХОЧЕТ ВИДЕТЬ МЕНЯ МЁРТВЫМ", "У МОЕГО КАРТРИДЖА ОТХОДИТ КОНТАКТ".

ДРУГИЕ АСПЕКТЫ

Далее наметьте ещё от одного до трёх других аспектов. Подумайте, что ещё выделяет персонажа из толпы. Он самый одарённый хламоискатель в своей деревне? Она владеет чемоданом, полным органонской техники? Он хорошо пахнет? Она прекрасно управляет с животными?

Аспекты могут описывать и отношение персонажа к кому-то другому (игровому персонажу или NPC). Конечно, для начала вы можете выбрать и всего один аспект, а позже по ходу игры добавить другие, когда прочувствуете персонажа.

Примеры аспектов

Вот несколько идей предложений, которые могут сойти за аспекты персонажа – но также являются прямыми цитатами из квестов (поэтому они несколько длиннее большинства аспектов).

"ТЫ ДАЖЕ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ, НА СКОЛЬКО ПРАВИЛ БЕЗОПАСНОСТИ Я ЗАБИЛ ЗА СВОЮ ЖИЗНЬ."

"Я НИКОГДА НИЧЕГО НЕ ВЫБРАСЫВАЮ, НЕ ПОПРОБОВАВ НА ЗУБ."

"В ЭТОЙ ДЫРЕ ВСЁ РАВНО НЕТ НИЧЕГО ЦЕННОГО."

"Я ТАКОЙ ЖЕ СМЕРТЕЛЬНЫЙ, КАК ЯДОВИТАЯ ЛЯГУШКА. ТОЛЬКО КРУЧЕ, КАК КОВЕЮ С ЯДОВИТЫМ ДРОТИКОМ."

"ПОЛОСА РАЗРУШЕНИЙ ПОЗАДИ МЕНЯ – МОЙ ПОДАРОК ПОТОМКАМ."

"ОТСЮДА РАЗРУХА ВЫГЛЯДИТ НЕ ТАК УЖ ПЛОХО."

"К СЧАСТЬЮ, Я ВЫРАБОТАЛ ИММУНИТЕТ К СТОЛБНЯКУ!"

"СНАЧАЛА Я ДОЛЖЕН ПОСТРОИТЬ... КАК-ТАМ-ЕГО-НАЗЫВАЮТ. БЫТЬ В НАСТРОЕНИИ. И МЫЛО."

"И НА ЧЬЕЙ ЖЕ ТЫ СТОРОНЕ? НА СТОРОНЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ. НУ, ОБЫЧНО."

ГМ и игроки должны примерно решить, в каких ситуациях аспект приносит пользу или вред.

ПОДХОДЫ

У всех персонажей шесть одинаковых подходов:

- Проворный
- Умный
- Эффектный
- Хитрый
- Сильный
- Аккуратный

Каждый подход отвечает за основную характеристику персонажа, и к нему привязан определённый бонус.

Для начала выберите

один Хороший (+3),

два Уверенных (+2),

два Средних (+1)

и один Обычный (+0)

подход. Позже их ещё можно улучшить. Так появляются персонажи с различными силами и слабостями. К каким видам действий в первую очередь относится каждый подход, описано на странице 184 – или же вы можете ориентироваться на эти архетипы.

- Аферист (вроде Руфуса): возможно: Умный +3, Хитрый и Эффектный +2, Сильный и Проворный +1, Аккуратный +0.
- Грубиян (вроде Винка): Сильный +3, Эффектный и Аккуратный +2, Хитрый и Проворный +1, Умный +0.
- Злой сторож (вроде органонца): Аккуратный +3, Хитрый и Сильный +2, Умный и Проворный +1, Эффектный +0.
- Ветеран (вроде Сигала): Эффектный +3, Умный и Хитрый +2, Аккуратный и Сильный +1, Проворный +0.
- Спортивная звезда: Проворный +3, Сильный и Эффектный +2, Умный и Аккуратный +1, Хитрый +0.

ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

При создании персонажа можно выбрать три так называемых "Трюка" – или больше, если уменьшить обновление (смотрите ниже). Трюк – это индивидуальная способность персонажа. Обычно он изменяет работу конкретного подхода этого персонажа в конкретных обстоятельствах. Трюк да-

ёт персонажу бонус (обычно +2) к определённому подходу, если он применяется при определённом действии в определённых условиях. Мы ещё рассмотрим трюки подробнее. При создании персонажа вы можете выбрать от одного до трёх трюков либо пока подождать и добавить их позже по ходу игры. Если впоследствии персонаж развивается, вы можете создать ещё трюки.

Обновление – это число Жетонов Судьбы, с которыми каждый игрок начинает каждую игровую встречу – если только в конце предыдущей сессии у него не осталось больше Жетонов Судьбы, чем обновления. Тогда игрок может оставить эти дополнительные Жетоны. Если же их осталось меньше, добавляется до нужного количества.

При создании каждый персонаж начинает с обновлением, равным трём. Но если у вашего персонажа больше трёх трюков, каждую единицу обновления можно обменять на один трюк. Однако при этом его значение не может быть меньше единицы. Это значит, что в начале можно иметь максимум пять трюков, но и всего одну единицу обновления. Поскольку Жетоны Судьбы – важный ресурс, определяющий ваше влияние на историю, вы должны хорошо взвесить преимущества и недостатки – однако со временем обновление может и снова увеличиться, если персонаж будет развиваться.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

Придумайте персонажам имена и опишите их внешность, обычную одежду и какой они могут взять с собой обычный непримечательный инвентарь, не имеющий решающего значения для игры. Депонианские имена, как правило, короткие и не имеют фамилии, но время от времени украшаются прозвищами. Большинство депонианцев носит изодранную и практичную одежду из кожи и шерсти в сочетании с неподходящей грубой обувью и головным убором.

ПРИМЕРЫ ИМЕН ДЛЯ ДЕПОНИАНЦЕВ:

Эмилуй со Шрапнельного Берега, Тони, Лотти, Хансгар Ужасный, Янош, Вензель, "Профессор", Макс Безумный, Уродливый Джек, Эрнест Безбородый, Удивительный Вольфганг, Фистула-дальнобойщица, Робард, Джерри, Латрина, Блевпакет-Джо...

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Ну вот, теперь перед каждым из вас должен лежать готовый заполненный лист персонажа. Что теперь делать с числами и аспектами на них?

ИСХОДЫ, ДЕЙСТВИЯ И ПОДХОДЫ

Итак, новоиспечённый персонаж обнаруживает себя в мире игры. Мастер рассказывает, в какой ситуации он находится. Он выбирает классику: "Ты стоишь в тёмной комнате, занятой мусорным прессом. Перед тобой находится неисправный пульт управления". Теперь игрок, к которому обращаются, должен решить, что делает его персонаж.

АСПЕКТЫ персонажа помогают вам решить, что он мог бы сделать в игре. Если у него есть аспект, упоминающий, что он талантливый механик, то он может починить пульт. Если же он мечущий молнии император (что менее вероятно), он может, к примеру, попытаться зарядить технику током. В конечном итоге всё равно, какой путь выберет игрок для достижения своей цели. Будь то умения механика или молнии: обычно для правил это значения не имеет. Игрок не получает бонуса к магии молний или ящику с инструментами, если только не пожертвует Жетонами Судьбы, чтобы призвать соответствующий аспект (смотрите страницу 188).

Как игроку теперь определить, было ли его действие успешным? Зачастую успех должен быть автоматическим, если само действие - плёвое (например, завязать шнурки, поковырять в носу, ехать на велосипеде или даже перелезть через двухметровый забор) и никому не придёт в голову остановить персонажа (что в случае этих примеров было бы отчасти даже раздражающе). Но если провал сделал бы историю увлекательнее или если внезапно может случиться что-то непредвиденное, ГМ стоит попросить бросить кубики. Для этого он устанавливает на лестнице трудность. Это число представляет собой порог, который нужно превысить общим результатом игрока. Этот результат складывается из подходов и зачастую ещё аспектов и трюков игрока - и случайного числа. И делается это так:

Игрок бросает четыре FATE-кубика. Каждый кубик показывает МИНУС, НОЛЬ или ПЛЮС, и они складываются, чтобы получить общий результат броска.

После броска игрок прибавляет к этому бонус нужного подхода (об этом ниже), а также возможные бонусы, полученные от призванных аспектов или трюков. Он сравнивает общую сумму со сложностью действия, либо установленной мастером, либо являющейся результатом броска NPC (который, конечно, тоже производит ГМ).

Оба значения сравниваются:

- "Провал" случается, если общий результат игрока меньше сложности.
- "Ничья", если общий результат равен сложности.
- "Успех", если общий результат игрока больше сложности.
- Достигнут "Стильный успех", если его общий результат превышает сложность как минимум на три единицы.

В нашем примере это значит, если упростить: игрок хочет запустить вышеописанную панель управления при помощи своих способностей механика. Мастер решает, что для этого нужен бросок, ведь пульт сам по себе довольно сложен, кроме того, здесь темно. Мастер устанавливает сложность, равную 4. Решено, что ремонт будет проведён с подходом "Умный". К нему у персонажа бонус в +3. Поэтому если он выбросит на FATE-кубиках 2, его ждёт успех. При 1 он может иметь успех, но придётся заплатить за это цену вроде утраты инструмента. При нуле мастер может решить, что персонаж поранился при ремонте или потерпел неудачу.

Таков принцип. Звучит просто, не так ли? Но мы зайдём немного дальше.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЯ

Когда игрок решил, что пытается сделать его персонаж, а ГМ установил, что нужен бросок, нужно решить, какое действие лучше всего подходит для этого намерения. В этом случае игрок хочет отремонтировать панель управления при помощи своих способностей механика. Какое из следующих действий подходит для этого лучше всего?

1. СОЗДАТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО

Создание преимущества включает в себя всё, что делают персонажи, чтобы помочь самим себе или своим друзьям. Тщательно прицелиться, провести доскональное расследование или ослепить противника, плюнув ему в глаз - всё это считается "созданием преимущества". "Жертва" этого действия (если она есть) может в определённых обстоятельствах использовать действие "Защита", чтобы остановить персонажа. Созданное преимущество позволяет персонажу сделать одно из трёх:

- Создать новый аспект ситуации.
- Обнаружить уже существующий аспект ситуации или аспект другого персонажа, до того неизвестный.
- Воспользоваться преимуществом существующего аспекта.

ПРИ СОЗДАНИИ НОВОГО АСПЕКТА ИЛИ ОБНАРУЖЕНИИ СУЩЕСТВУЮЩЕГО:

Провал: Игрок либо просто не создаёт или не обнаруживает аспект, либо обнаруживает, но противник может один раз бесплатно призвать этот аспект. Вторая возможность имеет больше всего смысла, если этот аспект на самом деле могут призвать и другие (например, "СКОЛЬЗКИЙ УЧАСТОК" во время битвы). Возможно, аспект придётся переопределить и переформулировать, чтобы отразить то, что он полезен другому персонажу, а не только игровому. Это нужно сделать таким образом, чтобы он имел как можно больший смысл для получающего выгоду персонажа. Игрок также всё ещё может призвать этот аспект, но это будет стоить один Жетон Судьбы.

Ничья: если игрок хочет создать новый аспект, он получает "усиление" (смотрите "Аспекты и Жетоны Судьбы"). При попытке обнаружить существующий аспект ничья считается успехом.

Успех: игрок создаёт или обнаруживает аспект, и он или один из его союзников могут один раз призвать его, не тратя Жетонов Судьбы. Лучше всего записать аспект на бумажке и положить на стол.

Стильный успех: игрок создаёт или обнаруживает аспект, и он или его союзник могут дважды призвать его бесплатно, даже за один бросок.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА СУЩЕСТВУЮЩЕГО АСПЕКТА:

Провал: игрок не получает от аспекта дополнительного преимущества. Он ещё может призвать аспект, но это стоит один Жетон Судьбы.

Ничья или успех: игрок или один из его союзников могут один раз бесплатно призвать аспект.

Стильный успех: игрок или один из его союзников могут дважды бесплатно призвать аспект.

2. ПРЕОДОЛЕТЬ

Нужно открыть замок, перепрыгнуть каньон или провести через узкий тоннель шахтёрский мотоцикл? Или просто запустить панель управления, как в примере выше? Действие "преодолеть" также служит для того, чтобы устранить или изменить аспект ситуации, являющийся препятствием.

Провал: провал или же успех дорогой ценой. Возможно, механик получит удар током либо его инструмент разрушится.

Ничья: успех малой ценой.

Успех: игрок достигает своей цели.

Стильный успех: игрок достигает своей цели и получает усиление.

3. АТАКА

Игрок пытается физически или морально (например, словесно) кого-то ранить.

Провал: никакого результата.

Ничья: атака не причиняет вреда, но игрок получает усиление.

Успех: атака успешна и причиняет вред.

Стильный успех: атака успешна и причиняет вред. По желанию его можно уменьшить на единицу, тогда игрок получает усиление.

4. ЗАЩИТА

Обычно это действие используется, когда настала очередь другого персонажа отреагировать на ваши попытки, атаковать, преодолеть препятствие или создать преимущество. Это может очень часто случаться в битвах, но также и в других ситуациях.

Провал: игрок страдает от последствий (например, ущерба) успеха противника. Происходит именно то, чего хотел добиться противник.

Ничья: действие противника определяет, что происходит.

Успех: действие противника безуспешно.

Стильный успех: действие противника безуспешно, а персонаж игрока получает усиление.

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ: ПОМОЩЬ

Союзник может помочь персонажу игрока осуществить действие. Когда союзники помогают, они должны отказаться от собственного действия и описать, как помогают. За каждого помогающего союзника игрок получает бонус в +1 к своему броску. ГМ должен решить, сколько союзников могут помогать одновременно.

Таким образом, для нашего примера с панелью управления верное действие – преодоление. Но каким образом преодолевать?

ВЫБОР ПОДХОДА

Есть, как уже сказано, шесть подходов. Они описывают, каким образом можно осуществить действие:

- **Проворный:** например, увернуться от удара. Опередить противника. Обезвредить часовую бомбу.
- **Умный:** найти брешь в защите органонского крейсера. Отремонтировать робота.
- **Эффектный:** произнести воодушевляющую речь перед войском органонцев. Выдать себя за того, кем не являешься, хотя это должно быть очевидно.
- **Хитрый:** выпутаться из передраги разговором. Совершить кражу. Финт в ближнем бою.
- **Сильный:** поединок со слизевым монстром. Запугать взглядом варвара.
- **Аккуратный:** прицелиться для снайперского выстрела. Нести ночной дозор. Отключить сигнализацию.

Подход, конечно, должен соответствовать описанию действия. Невозможно **Сильно** подкрасться к противнику. Или **Проворно** победить в шахматном турнире... Хотя... В любом случае: обстоятельства обычно ограничивают выбор – даже на Депонии, где много чего можно себе представить.

В начале у каждого персонажа есть бонус к каждому подходу от Обычного (+0) до Хорошего (+3).

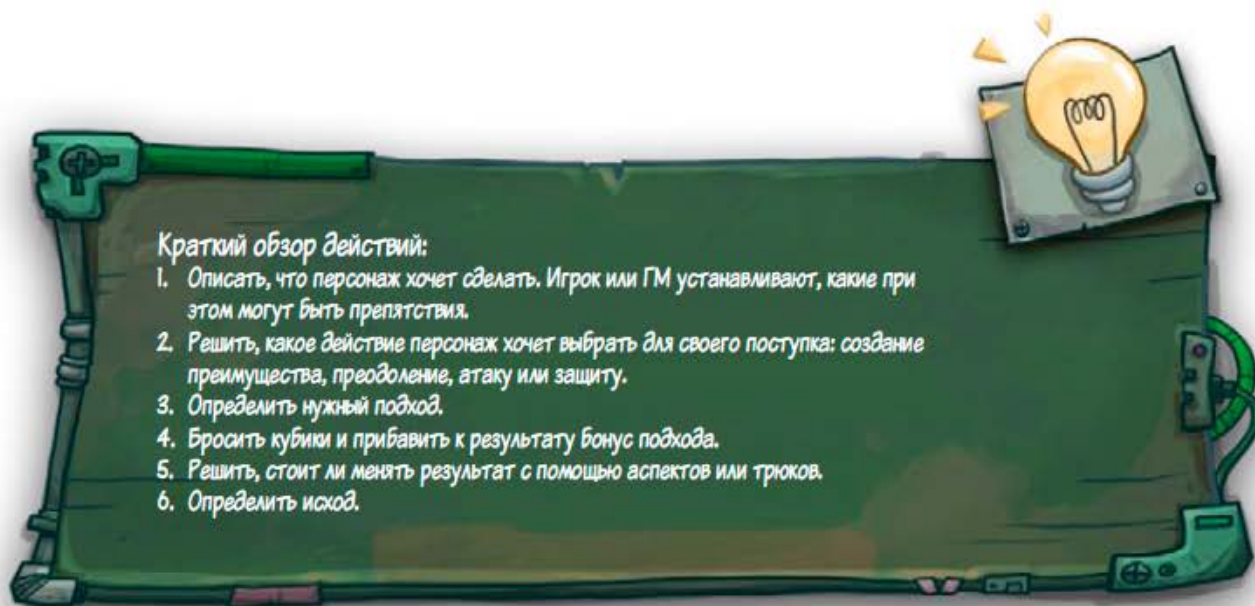
Бонус прибавляется к броску, чтобы увидеть, насколько хорошо пройдет описанное действие.

Если можно ещё использовать трюк, соответствующий бонус также учитывается (смотрите "Трюки").

После этого результат сравнивается с установленной ГМ сложностью.

Наконец, игрок также решает, хочет ли он перебросить кубики, призвав аспект, если у персонажа есть подходящий, и отдать за это Жетоны Судьбы. Подробнее об этом в "Аспектах и Жетонах Судьбы" на странице 188.

Поскольку аспекты и трюки для действия необязательны, здесь мы в подробности вдаваться не будем. Основной механизм вы уже знаете.



Краткий обзор действий:

1. Описать, что персонаж хочет сделать. Игрок или ГМ устанавливают, какие при этом могут быть препятствия.
2. Решить, какое действие персонаж хочет выбрать для своего поступка: создание преимущества, преодоление, атаку или защиту.
3. Определить нужный подход.
4. Бросить кубики и прибавить к результату бонус подхода.
5. Решить, стоит ли менять результат с помощью аспектов или трюков.
6. Определить исход.

ВЫЗОВЫ И СОСТЯЗАНИЯ

Теперь вы знаете о действиях (Создать преимущество, Преодолеть, Атака и Защита) – а также о возможных исходах (Провал, Ничья, Успех и Стильный успех). Но когда и как эти действия используются в игре?

Обычно игрокам, когда их персонажи хотят что-то сделать (например, перейти по канату кислотную реку, почистить картридж и т.д.), просто нужно произвести действие и преодолеть соответствующую ступень трудности, в конечном итоге установленную ГМ. Потом игра продолжается с результатом и последствиями этого.

Но может быть и несколько сложнее...

ВЫЗОВЫ

Вызов состоит из череды действий по преодолению и используется, чтобы разрешать более сложные ситуации.

Каждое отдельное препятствие, которое нужно преодолеть, является частью общей проблемы. Отдельные исходы этих действий нужно принимать во внимание, чтобы решить, чем всё кончится.

Придумывая вызов, ГМ сначала должен определить, какие подзадачи или цели доступны для этой ситуации. С каждой из них нужно будет справиться с помощью отдельного действия.

От ситуации зависит, должен ли персонаж сделать несколько бросков или в вызове должно участвовать несколько персонажей. ГМ не обязан с самого начала объявлять все задачи вызова – он может подстраивать в ходе вызова отдельные шаги, чтобы он оставался увлекательным.

ПРИМЕР:

Персонажи – часть экипажа корабля во время сильного шторма. Они решают продолжить путь несмотря на погоду, чтобы вовремя добраться до пункта назначения. ГМ считает, что здесь напрашивается вызов. Отдельные подзадачи могут быть такие: успокоить назойливых пассажиров, отремонтировать повреждённые машины и удержать верный курс корабля.

СОСТЯЗАНИЯ

Когда двое или более персонажей соперничают за достижение одной цели, не желая причинять друг другу боль, случается состязание. Это, например, погони, публичные дебаты или соревнование по плевкам кактусовыми семечками на дальность.

При состязании всегда происходит один размен за другим. При размене каждый участник совершает действие по преодолению, чтобы определить, насколько хорошо он может себя показать.

Потом результаты действий сравниваются друг с другом.

Тот, у кого наивысший результат, выигрывает размен, получает одну победу (чёрточку или галочку на листе для заметок) и может описать, как берёт инициативу на себя. Добившийся стильного успеха получает сразу две победы.

При ничьей никто не получает победу, но происходит что-то непредвиденное. Это могут быть самые разные вещи в зависимости от ситуации – возможно, изменится ландшафт или окружающая среда, возможно, изменятся условия состязания. ГМ придумывает новый аспект ситуации, соответствующий изменению, и добавляет его к сцене. Первый участник, получивший три победы, выигрывает состязание.



КОНФЛИКТЫ (ПРАВИЛА БОЯ)

В ситуации, когда персонажи хотят друг другу навредить, используются конфликты. Неважно, будет ли причинён физический вред (бой на мечах, Бойня Утконос, перестрелка из плазменных пистолетов) или моральный (скандал, жёсткий допрос, телепатическая атака на разум).

ОПИСАНИЕ СЦЕНЫ

Определите, что происходит, где кто находится и как выглядит окружение. Каковы противоборствующие стороны?

ГМ может записать несколько аспектов ситуации на карточках или стикерах и положить в центре. Конечно, аспекты ситуации могут предложить и игроки. Кроме того, ГМ обозначает зоны. Это отдельные примерно очерченные районы внутри поля боя. Зоны говорят, где находятся отдельные персонажи. Как их определить, зависит главным образом от ситуации и от следующих правил:

Обычно персонаж может взаимодействовать со всеми, кто находится в пределах той же зоны.

Если игрок может объяснить, почему может взаимодействовать с кем-то в соседней зоне, это тоже возможно (например, с помощью огнестрельного оружия).

Каждый персонаж может просто перейти в соседнюю зону и должен использовать действие, если на пути есть препятствие или он хочет переместиться более чем на одну зону. Иногда полезно нарисовать простую карту, чтобы все знали, где какая зона.

ИНИЦИАТИВА: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДОВ

В какой последовательности кто кого бьёт в бою, зависит от ваших подходов. При физическом конфликте это решается путём сравнения бонусов к подходу **Проворный**. Если конфликт скорее моральный, главенствует **Аккуратный**. Персонаж с наибольшим значением соответствующего подхода – первый в очереди, потом по убыванию остальные. Уточним, что все неигровые персонажи (NPC) должны действовать одновременно.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО:

Для сохранения духа квестов было бы целесообразно следующее правило: тот, кто действительно хочет применить силу оружия, всегда последний. После остальных, предпочитающих дипломатию или применение предметов.

РАЗМЕНЫ

Когда начинается бой, очередь каждого персонажа настанет по установленному порядку. В свой ход он может произвести одно из четырёх уже известных действий (смотрите страницу 183). Как правило, он атакует одного из персонажей-противников, что требует сравнительного броска на атаку или броска другой стороны на защиту (смотрите страницу 184). После этого вычисляется исход действия. Конфликт заканчивается, когда остаётся только одна сторона, способная сражаться.

УРОН, СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

В таком бою герои, конечно, получают урон. Как определить его величину? Очень просто: персонаж "Тони" выбирает действие "Атака", её цель, персонаж "Руфус", – действие "Защита". Оба бросают кубики, чтобы решить, успешна ли атака или защита её предотвратила. На защиту надо выбросить столько же, сколько на атаку, или больше, чтобы избежать урона. Если выброшено меньше, защищающийся получает урон в размере разницы между двумя бросками. Этот урон измеряется в сдвигах.

ПРИМЕР:

Персонаж Тони хочет дать персонажу Руфусу пощёчину (правильно, куколка!)*. Игрок за Тони бросает 4 FATE-кубика на подход "Сильный". Игрок выбросил три плюса, а у Тони +2 к подходу **Сильный**. Поэтому достигнут результат в +5, Руфус защищается, но со значением всего в +3. Таким образом, Руфус получает 2 сдвига урона.

Теперь есть две возможности:

- Защищающийся получает "стресс" и/или "последствия", но остаётся в бою.
- Защищающийся выбывает из боя, что значит, что какое-то время от не может действовать.

ЧТО ТАКОЕ СТРЕСС:

Тот, кто получил удар, но не хочет сразу выбывать из боя, может решить получить стресс. Если в нашем примере Руфус получает стресс, он, возможно, устал, расстроен или плохо слышит из-за боли в ухе. Может быть, он получил небольшое ранение или другое состояние, которое быстро пройдёт. Ничто из этого не является перебором и сильно ему не мешает.

На листе персонажа у каждого игрока есть "строка стресса", поле с тремя ячейками – 1, 2 и 3. Поэтому если персонажа ударили, и игрок отмечает ячейку стресса, он должен вмести в неё полученные сдвиги. При каждом ударе можно занять только одну из ячеек. А каждая ячейка вмещает количество сдвигов – в этом случае можно сказать "очков урона" – равное её номеру. Поэтому игрок за Руфуса не может занять первую ячейку, он должен поставить пометку во второй. Если он ещё раз получит больше одного сдвига, придётся использовать третью. Если же это случится в третий раз, он должен выбыть из боя или по крайней мере выбрать одно или несколько последствий. Возможно также разделить урон от удара на стресс и последствия.



ЧТО ТАКОЕ ПОСЛЕДСТВИЯ?

Когда персонаж серьёзно ранен или выносит из боя иные долгосрочные "воспоминания", в игру вступают последствия. Как правило, когда заполнены ячейки стресса. Конечно, игрок может решить выбрать последствия и до этого, но подобное редко имеет смысл.

Последствия – это новые аспекты, показывающие, что персонаж ранен.

Для этого на листе персонажа есть три строчки, предназначенные для вписывания последствий, каждой приписано число.

- 2: Лёгкое последствие
- 4: Среднее последствие
- 6: Серьёзное последствие

Число означает максимальное количество сдвигов от удара, которое может взять на себя последствие. Это похоже на стресс. В каждой строчке есть место только для одного такого аспекта. Ущерб, причинённый одним ударом, можно разделить на несколько последствий (что, в свою очередь, имеет смысл только при большом ущербе). Поэтому теоретически игрок может расписать 6 сдвигов ущерба по стрессу и ещё 12 по последствиям, прежде чем с очередным ударом выбыть из боя. Но каждое последствие являет собой невыгодный аспект, которым может воспользоваться противник. Чтобы избавиться от такого аспекта, нужно активно что-то предпринять либо должно пройти время. Подобно аспектам ситуации противник, вызвавший последствие, может один раз бесплатно его призвать. Но он также может решить уступить этот бесплатный призыв союзнику.

ПРИМЕР:

Предположим, что в этот раз персонажа "Руфуса" ударили довольно сильно, и удар приносит 5 сдвигов ущерба. Его игрок ставит отметку в ячейке 3 строки стресса, после чего остаётся ещё 2 сдвига, которые нужно вместить. Если Руфус не пристроит куда-нибудь оставшиеся два очка, он выбывает. Но поскольку выбывать он не хочет, наступает время последствий:

Игрок может вписать новое последствие в строку 2: Лёгкое последствие. Он называет его "КРОВОТОЧАЩЕЕ УХО". Таким образом, последние 2 сдвига/очка ущерба "поглощены", и Руфус может сражаться дальше! Но если бы третья ячейка стресса или строка последствий бы-

ла уже занята, это было бы невозможно. Возможно, игрок смог бы вместить ущерб в другие комбинации, но от удара к удару вариаций будет всё меньше.

Тот, кто не может принять весь ущерб от удара – поставив отметку в ячейке стресса, вписав последствия или и то и другое, – выбывает и в этой сцене больше не может действовать. "Виновник" выбывания (обычно ГМ) рассказывает, что происходит с этим персонажем.

СДАТЬСЯ

В любой момент можно сдаться, пока противник не бросит в очередной раз кубики. Тот, кто это делает, сам решает, что происходит с его персонажем. Но противник получает от сдавшегося большую уступку, которая, конечно, должна иметь смысл. За это соответствующий игрок (или ГМ в случае NPC) получает один Жетон Судьбы и ещё по одному за каждое последствие только что прекратившегося конфликта. Так становится возможно, чтобы персонаж хоть и проиграл битву, но его шансы всё ещё выиграть войну повысились.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОТ СТРЕССА И ПОСЛЕДСТВИЙ

Стресс всегда автоматически исчезает в конце сцены. С последствиями не всё так просто, тут игрокам уже придётся активно предпринимать контрмеры (например, посещение больницы) – и какое-то время подождать.

- Лёгкое последствие: исчезает в конце сцены при условии, что есть время передохнуть.
- Среднее последствие: если в рамках истории это имеет смысл, исчезает в конце следующей игровой встречи.
- Серьёзное последствие: если в рамках истории это имеет смысл, исчезает в конце текущего сценария/приключения.

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ СРЕДНИХ И СЕРЬЁЗНЫХ ПОСЛЕДСТВИЙ

Средние и серьёзные последствия персонаж должен переживать довольно долго. За это время они могут измениться, прежде всего, если против них что-то предпринять. Поэтому есть смысл изменять имена этих аспектов по ходу истории, чтобы они лучше вписывались в её условия. Так, "СЛОМАННУЮ НОГУ" можно переименовать в "ХРОМОТУ", когда будет получена медицинская помощь.

Краткое описание боя:

- Каждый персонаж начинает с тремя ячейками стресса.
- За один удар можно заполнить только одну ячейку стресса.
- Ущерб (в сдвигах) = результат атаки – результат защиты.
- Когда персонаж получает удар, он должен распределить ущерб. Выбрав стресс, можно отметить одну ячейку, чтобы частично или полностью принять ущерб. Эти ячейки могут принять количество ущерба, соответствующее их номеру – первая ячейка одну единицу, вторая две, а третья три

- Персонаж может перенести одно или несколько последствий, чтобы принять ущерб, и вписывает новые аспекты в соответствующие поля. Лёгкое последствие = 2 сдвига, среднее последствие = 4 сдвига, серьёзное последствие = 6 сдвигов.
- Тот, кто не может полностью принять ущерб, выбывает. Противник решает, что происходит после этого.
- Тот, кто сдаётся, пока противник не бросил кубики, может описать, как покидает сцену, и получает за это Жетоны Судьбы.
- Стресс и лёгкие последствия исчезают в конце сцены, если персонаж может передохнуть. Другим последствиям требуется больше времени.

АСПЕКТЫ И ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

Как уже было сказано, аспект – это слово или фраза, описывающая какую-то особенность человека, места, предмета, ситуации или группы. Почти всё может иметь аспекты. Человек может быть "ВЕЛИЧАЙШИМ ФЕХТОВАЛЬЩИКОМ РЖАВОГО МОРЯ". Сиротский приют может быть "ПОДОЖЖЁН" после того, как кто-то уронил там масляную лампу. После встречи с "ПУТЕШЕСТВУЮЩИМ ВО ВРЕМЕНИ" динозавром персонаж, возможно, "НАПУГАН". При помощи аспектов можно так влиять на историю, чтобы она подходила к склонностям, способностям или проблемам персонажей.

Тот, кто хочет использовать потенциал аспекта так, чтобы персонажу это было выгодно, должен потратить Жетоны Судьбы. Тот же, против чьего персонажа используются аспекты, получает Жетоны Судьбы. Жетоны также можно "складировать" и использовать при будущих игровых встречах. Поэтому тот, кто снова и снова и снова и снова получает по морде от судьбы (от ГМ), в самом конце может неожиданно воссиять особенно сильно (ну, возможно, не так уж и неожиданно, ведь соигроки к тому времени уже не смогут не заметить огромную кучу Жетонов Судьбы перед игроком). Но долгое накопительство может пойти и во вред, ведь тот, кто не тратит очки, в конце встречи не получает и "пополнения", а потому математически в невыгодном положении.

Тот, кто за встречу истратил все свои Жетоны Судьбы, начинает следующую встречу с количеством Жетонов, равных его обновлению.

КАКИЕ БЫВАЮТ РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ АСПЕКТОВ?

Существует бесконечно много аспектов, ведь их придумываете вы сами. Но все они работают похожим образом. Главное их различие – время их доступности перед тем, как исчезнуть.

АСПЕКТЫ ПЕРСОНАЖА

Аспекты на листе персонажа, например, концепция и проблема. Это черты или события из прошлого данного персонажа. Или отношения, ресурсы, цели, титулы, обязанности, проблемы в их жизни – словом, вещи, составляющие персонажа.

Эти аспекты, вероятно, не изменятся никогда или лишь при очень особенных обстоятельствах.

АСПЕКТЫ СИТУАЦИИ

Они относятся к обстановке текущей сцены. Созданные или обнаруженные игроками аспекты также принадлежат к этой категории. Аспекты ситуации, конечно, привязаны к тому элементу соответствующей сцены, который описывают. Они автоматически исчезают, когда заканчивается сцена, но могут и измениться из-за вмешательства игрового персонажа или NPC.

Игрок может попытаться избавиться от такого аспекта, преодолев его, что, конечно, нужно правдоподобно описать в рамках ролевой игры. Например, игрок должен описать, как его персонаж при помощи ведра воды избавляется от аспекта "НЕИСТОВОЕ ПЛАМЯ".

ПОСЛЕДСТВИЯ

Последствия возникают в бою как долгосрочный ущерб, испытываемый персонажам, и исчезают медленно.

УСИЛЕНИЯ

Усиления живут совсем недолго. Будучи временными аспектами, они появляются при конфликте как мимолётные преимущества, их можно призвать ровно один раз, а потом они исчезают. Они ограничены одной сценой и исчезают, если не использованы в её рамках – или когда преимущество, которому они соответствуют, более недоступно.

ЧТО ДЕЛАТЬ С АСПЕКТАМИ?

Вы можете:

- призывать аспекты на помощь,
- призывать аспекты во вред и
- использовать аспекты, чтобы устанавливать факты.

ПРИЗЫВ АСПЕКТОВ НА ПОМОЩЬ

В этом случае аспект используется, чтобы обеспечить преимущество собственному персонажу или усложнить жизнь противнику.

Для этого можно призывать только уже известные аспекты, и, конечно, нужно объяснить, как этот аспект даст персонажу преимущество. Простой пример – аспект персонажа, называющийся "КРАЙНЕ ПРОВОРНЫЙ ФЕХТОВАЛЬЩИК" или похоже на это. Но для этого могут послужить и аспекты других персонажей или ситуации. Это стоит один Жетон Судьбы, передаваемый ГМ. Конечно, это должно иметь смысл: у нашего механика из примера несколько страниц назад был аспект "ЛУЧШИЙ МЕХАНИК ПОРТА-ФИСКО" – ясно, что это даёт ему бонус к попытке ремонта. В забеге же он бы ему совсем ничего не дал.

ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА

При конфликте между двумя игроками принцип тот же. Однако когда один игрок использует аспект персонажа второго, чтобы его одолеть, Жетон Судьбы получает побитый таким образом второй игрок, а не ГМ.

ЧТО ВАМ ДАСТ ПРИЗЫВ АСПЕКТА? ВЫБЕРИТЕ ИЗ СЛЕДУЮЩЕГО СПИСКА:

- Добавляет бонус в +2 к общему результату действия, которое так должно стать легче. За это тратится один Жетон Судьбы.
- Перебросить кубики – если вы выбросили действительно мало – за что тоже тратится один Жетон Судьбы.
- Противостоять с помощью аспекта оппоненту (обычно противнику), если тот делает что-то, что, как вы надеетесь, существующий аспект может затруднить. Возможно, органонец хочет достать свой плазменный пистолет, но он "ЗАВАЛЕН ХЛАМОМ". Игрок жертвует один Жетон Судьбы, чтобы призвать аспект, и для органонца сложность возрастает на +2.
- Помочь с помощью аспекта персонажу-союзнику. Это всегда происходит, когда другу требуется помощь, а вы надеетесь, что существующий аспект может облегчить ему задачу. Если потратить один Жетон Судьбы, союзник получит +2 к своему броску.

Важно: как правило, при каждом броске аспект можно использовать только один раз. Невозможно истратить сразу целую кучу Жетонов Судьбы, сделать таким образом аспект ценнее и эффективнее и получить большой бонус. В абсолютном большинстве случаев это не имело бы смысла с точки зрения истории.

Но можно использовать различные аспекты, чтобы улучшить один и тот же бросок, что, конечно, и стоит несколько Жетонов. Но всегда делайте это, дождавшись результата броска, иначе можете зря потратить свои Жетоны Судьбы!

БЕСПЛАТНЫЙ ПРИЗЫВ

Время от времени аспекты можно призывать бесплатно. Например, если при создании преимущества вы создаёте или обнаруживаете аспект, первый вызов бесплатный - неважно, обнаружившим ли игроком или союзником. При стильном успехе бесплатных вызовов даже два. Когда в бою с противником игрок причиняет последствие, он (или союзник) также может один раз бесплатно призвать этот аспект-последствие. Усиления же - особый тип аспектов. Их можно бесплатно призвать ровно один раз, а потом они истрачены и исчезают.

ПРИЗВАТЬ АСПЕКТ ВО ВРЕД

Призыв во вред - хороший и общепринятый способ получить больше Жетонов Судьбы. Это возможно всегда, когда персонаж оказывается в ситуации, в которой его аспекты или последствия могут проявиться подходящим образом - и из-за этого он может вляпаться в полное дерьмо, - а также когда персонаж обладает аспектом, имеющим такой же потенциал. В данном случае кто-то за игровым столом может призвать во вред именно этот аспект, чтобы посмотреть, что произойдёт "забавного". Но если один игрок призывает аспект во вред персонажу другого, он должен отдать за это Жетон Судьбы, который получит второй игрок, если согласится. Игрок может даже призвать аспект во вред собственному персонажу - тогда это называется "распалить самого себя" (ничего неприличного).

ВОТ ДВА СПОСОБА ПРИЗЫВА ВО ВРЕД:

Призвать во вред решение:

Если персонаж делает выбор, при котором одно конкретное решение, возможно, было бы разумнее, он может принять другое из-за аспекта. Если, к примеру, персонаж - "ВИЦЕ-МЭР БОСТВОК-ЭРТЕЛЯ", то имеет смысл то, что она должна остаться, чтобы руководить обороной деревни от орды крыс-мутантов, а не убегать, пусть даже это

кажется более разумным. Или же персонаж - "ЗНАТНЫЙ БАЛАБОЛ" и не может не хамить, когда его допрашивает Главнокомандующий.

Призвать со вред событие:

В этом случае речь о событиях, которые могут усложнить персонажу жизнь. Если кто-то "НЕОБЪЯСНИМО НЕВЕЗУЧ", то неудивительно, что мусорный робот, которого он построил, случайно отключится от сети в самый неподходящий момент.

Поэтому если игрок решает использовать эти аспекты себе во вред, он получает Жетоны Судьбы. Призывающий предлагает игроку один Жетон и условия, как в данном случае сработает аспект. Конечно, их можно обсудить и поторгаться. "Жертва" может отказаться, но тогда уже сама должна отдать Жетон Судьбы. Это значит, что тот, у кого Жетонов нет, отказаться уже не может. При вреде самому себе это обсуждение, пожалуй, можно опустить, при необходимости переговоров они проводятся с ГМ. Если игрок отказывается от вреда со стороны другого игрока, никто не получает этих Жетонов, они просто исчезают. Точно так же Жетоны, которые использует для призыва во вред ГМ, не вычитаются из его обычного запаса для NPC, а появляются из теоретического неограниченного резерва.

УСТАНОВЛЕНИЕ ФАКТОВ

Ещё кое-что, что можно сделать с аспектами - точнее, на самом деле это происходит само собой, и за это не нужно отдавать Жетоны Судьбы: из созданных вами аспектов автоматически следуют факты, информация об игровом мире, которая может мимоходом просочиться в игру и развиваться далее. Если у кого-то есть аспект "КАПИТАН "ПРОКЛЯТОЙ УТКИ", это значит, что персонаж - моряк или морячка и командует лодкой или судном под названием "Проклятая Утка". Аспект "СМЕРТЕЛЬНЫЕ ВРАГИ: МИМЫ" предполагает, что на Депонии есть смертоносные мимы, и их цель - именно этот персонаж. Когда вы создаёте аспект "КОЛДУН ИЗ КЛАНА ПОДЗЕМНОГО СМЫВАНИЯ УНИТАЗА", вы не только решаете, что существует странная банда колдунов, имеющая какое-то отношение к смыванию туалета. Вы также решаете, что в этом игровом мире почти наверняка есть некая форма магии - что мы в описании мира в основном оставили открытым вопросом - и что соответствующий персонаж умеет колдовать



А сколько же Жетонов Судьбы получает ГМ?

Для ГМ было бы слишком накладно управлять Жетонами каждого отдельного NPC.

Поэтому в каждой новой сцене у всех NPC вместе взятых столько Жетонов Судьбы, сколько в группе игроков. ГМ должен тратить их, чтобы призывать аспекты ситуации и, возможно, последствия против персонажей. Запас можно

снова пополнить, лишь когда персонаж призывает аспект ситуации против NPC или когда начинается новая сцена.

Жетоны Судьбы, которые тратят или получают за вред от аспектов игроки, к этому запасу отношения не имеют. Они приходят или уходят в неограниченный резерв, к которому мастер не имеет доступа для целей своих NPC.

Важно: таким образом стоит, конечно, внедрять лишь те факты о мире, с которыми согласны все из игровым столом. Поэтому обговаривайте, прежде чем своевольно решать, что Депенция является, к примеру, частью вселен-

ной "звёздных Войн" или что-то в этом роде. Новые факты должны обогащать игру для всех, сидящих за столом.



Как придумывать хорошие аспекты

Время от времени... ну, возможно, даже постоянно... вам придётся придумывать новые аспекты. Сперва для своих персонажей, а позже для ситуаций. Есть два главных фактора, составляющих хороший аспект:

- Он должен быть потенциально полезным
- Он должен быть потенциально очень вредным — в том числе чтобы его можно было призвать во вред.

Например:

Аспект "Я ДОБЕРУСЬ ДО ТЕБЯ, ДОННА!"

- Игрок может призвать этот аспект, чтобы улучшить свои шансы, когда его персонаж действует против Донны.
- Он получает Жетон Судьбы, когда неприязнь к Донне подбивает его персонажа на полную глупость во время охоты за ней.

Проблема нужна в первую очередь затем, чтобы принимать персонажу проблемы, а потому может быть несколько проще. Все остальные аспекты же должны быть палкой о двух концах.

ТРЮКИ

Трюки означают конкретные боевые техники, уловки, манёвры и ухищрения, которые может применить персонаж. При использовании трюка меняется работа конкретного метода для персонажа. Как правило, трюки дают бонус в очень специфических ситуациях, но иногда они обеспечивают и другие особенности или специальные качества. Трюк не обязательно должен быть манёвром. Он может символизировать и особое снаряжение, дающее персонажу преимущество против кого-то другого.

Как и списка аспектов, всеобъемлющего списка трюков нет. Вы просто придумываете их сами. Для этого. Для этого есть два шаблона, которые можно использовать.

ШАБЛОН 1:

Этот тип трюка даёт бонус в +2, когда персонаж применяет определённый метод в особой ситуации.

"Я

[опишите, в чём персонаж крайне крут, каким потрясающим предметом снаряжения владеет или что умеет],

поэтому я получаю бонус +2, когда я

[Проворно, Умно, Эффектно, Хитро, Сильно, Аккуратно]

[атакую, защищаюсь, создаю преимущество, преодолеваю препятствие.], когда

[опишите обстоятельства].

НАПРИМЕР:

- Я — грязный негодяй, поэтому я получаю бонус +2, когда **Хитро** создаю преимущество, разговаривая с кем-нибудь.
- Я — большой знаток загадок, поэтому я получаю бонус +2, когда **Умно** преодолеваю препятст-

вие, столкнувшись с головоломкой.

Если обстоятельства для трюка особенно сильно ограничено, его можно использовать как для создания преимущества, так и для преодоления препятствия. Конечно, это нужно обговорить с мастером.

ШАБЛОН 2:

Этот вид трюков несколько более размыт и позволяет "произойти чему-то крутому" — может случиться так, что произойдёт что-то непредвиденное либо вы в порядке исключения проигнорируете или прогнёте под себя правила.

"Я

[опишите, что конкретно в персонаже неординарного, каким крутым предметом он владеет или на что ещё способен].

поэтому один раз за игровую встречу я могу

[опишите, что крутого он может сделать].

НАПРИМЕР:

- У меня хорошие контакты с Неорганизованной Преступностью, поэтому один раз за игровую встречу я могу найти союзника-жулика именно в нужном месте.
- Я могу двигаться быстрее молнии, поэтому один раз за игровую встречу я могу стать первым в очереди при перестрелке.

Вам совсем необязательно в точности следовать данной модели, это лишь примеры. Вы можете построить трюки и совсем по-другому!



СТАТЬ СИЛЬНЕЕ: РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Вам это знакомо по компьютерным RPG: способности ваших персонажей тем лучше, чем больше они пережили приключений. Они становятся сильнее, выносливее и всё в таком духе.

Даже в Fate развитие персонажей позволяет вам менять аспекты персонажей, добавлять новые трюки, улучшать старые и увеличивать бонусы подходов. А именно – всякий раз, когда персонаж достигает так называемой вехи. Изменение здесь важнее улучшения!

ВЕХИ

В сериалах, комиксах, сериях фильмов и даже компьютерных квестах истории часто рассказываются эпизодами. То есть делятся на серии и сезоны.

Fate от них не отличается: каждую игровую встречу можно рассматривать как серию. Все вместе встречи, относящиеся к одному крупному приключению или сюжетной линии, составляют кампанию (например, такой кампанией были бы события всех трёх частей *Deponia*).

В рамках этой большой эпической кампании могут быть истории поменьше, кончающиеся за один вечер и встроенные в общую картину.

Каждый раз, когда завершается маленькая или большая сюжетная арка, в Fate достигается веха. С каждой вехой приходит время улучшить персонажей.

МАЛАЯ ВЕХА

Этот тип вехи достигается в конце сюжетной арки, для завершения которой требуется всего одна игровая встреча. Она не делает персонажа сильнее, а приспособливает к текущим событиям. Каждый игрок, достигнув малой вехи, может сделать одну из следующих вещей:

- Поменять местами бонусы двух подходов.
- Переименовать один аспект (кроме концепции).
- Добавить ещё один трюк (для этого придётся уменьшить обновление, если у персонажа уже три трюка).

Если по достижении этой вехи у персонажа уже две встречи как есть среднее последствие, теперь его можно стереть.

ЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ВЕХА

При завершении значительной сюжетной арки, что, возможно, должно происходить каждые три игровые встречи, персонажи достигают значительной вехи. Теперь они действительно могут научиться чему-то новому, они стали опытнее и способнее. Каждый персонаж может выбрать один из пунктов, полагающихся при малой вехе, а кроме того:

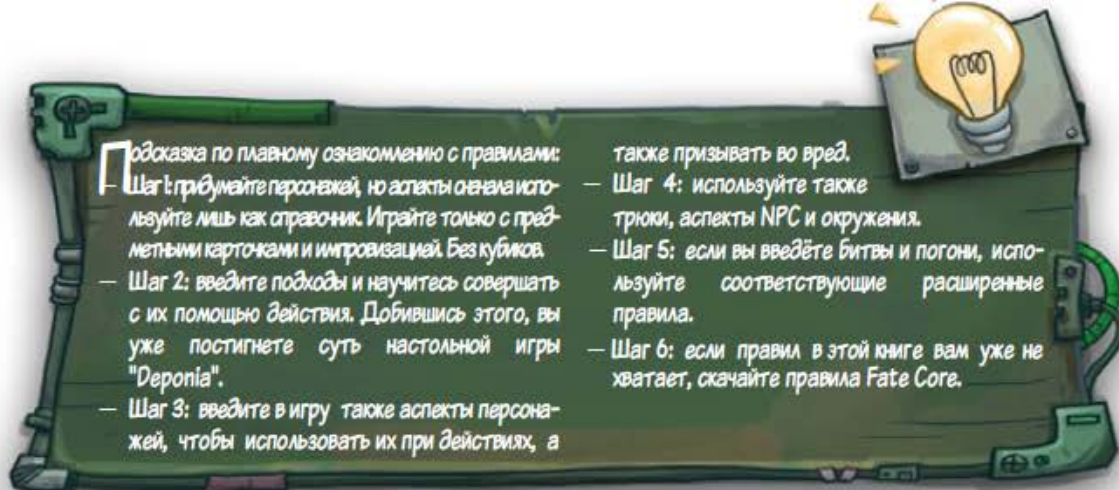
- Увеличить на единицу бонус одного из подходов. При этом не один из подходов не может иметь значение больше 5.
- Стереть возможные серьёзные последствия, которые были с ним на протяжении не менее чем двух игровых встреч.

КРУПНАЯ ВЕХА

Такая веха достигается лишь когда происходит что-то исключительное. Завершена большая сюжетная арка, побеждён злодей либо *Депония* навсегда изменена. Здесь персонажи действительно становятся сильнее. Помимо наград за малую и значительную веху персонажи дополнительно получают:

- ещё одно очко обновления в Жетонах Судьбы. Его также можно сразу обменять ещё на один трюк.
- возможность изменить аспект-концепцию.





ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

"Ты не герой. Ты клоун из трагикомедии. И это не романтическая комедия. Это какое-то идиотское независимое кино. В нём в конце не даётся ответов на вопросы. И счастливого конца тоже нет. Только взгляд на твоё мерзкое отражение.

С соответствующим подтекстом."

(Клитус – Руфусу)

На следующих страницах мы перечислили для вас несколько примеров персонажей. Вы можете задействовать их в своей группе, абсолютно свободно создать собственных героев или использовать примеры как шаблоны для своих персонажей. На случай, если вы хотите сделать последнее, мы основали персонажей на архетипах, типичных "классах героев", которые могут существовать на Депонии. Пол вы, конечно, може-

те свободно изменять. Для каждого архетипа мы задали не более одного трюка. Прочие должны быстро появиться в ходе игры. Кстати, говоря "герои", мы не имеем в виду, что эти люди и действовать должны героически. В конце концов, даже Руфус – герой истории о Депонии и подвиги совершает лишь изредка. Ваши персонажи могут быть абсолютными антигероями, у которых на уме лишь собственная выгода – но, возможно, у судьбы на них большие планы. Поэтому мы предлагаем вам даже "злодеев": например, агентов Органона. Теоретически вы можете создать даже слизевую монстра или тараканочеловека – Fate это позволяет.

Что касается биографии, вы можете выбрать из всех народов, профессий, религий, стран и организаций в путеводителе подходящие – или просто придумать что-нибудь самостоятельно.



Описание: Манни живёт за счёт перепродажи хлама, выкопанного другими из мусорных гор. Но в отличие от многих своих коллег он пользуется для этого не морскими путями, а просто едет на гигантском монстр-траке с таким же гигантским кузовом прямо по непроходимым свалкам. Лысый Манни, как правило, носит засаленную майку и из-за своей необычной внешности не слишком популярен среди женщин.

Концепция: Манни на монстр-траке преодолевает любое препятствие!

Проблема: Уродлив, как канализационный вомбат

Другие аспекты: Грин меня отсюда вытащит; Первооткрыватель легендарного озера Вещистой Церкви; Всегда есть бычок в рукаве

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Уверенно (+2)

Эффектный: Обычно (+0)

Хитрый: Средне (+1)

Сильный: Хорошо (+3)

Аккуратный: Средне (+1)

Трюки:

Кулаки как ржавая сталь: "В моём грузовике всегда есть подходящий материал, чтобы соорудить кастет, поэтому я получаю бонус +2, когда Сильно атакую, если мой грузовик находится в пределах досягаемости."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС: ☐ ☐ ☐



Описание: Кайли – бывшая мусорболистка, основавшая очень успешный канал местного вещания. Сейчас ей в основном поступают заказы как модели, а Сопротивление уже заявило о заинтересованности в мотивационной кампании с ней. Кроме того, она – автор детективных романов. Она любит носить безумные наряды из хлама и упаковочной плёнки. Никто не знает, что своим всеобъемлющим успехом она обязана договору с демоном.

Концепция: Супермодель с мозгами

Проблема: Моя душа принадлежит Мак Тхулу

Другие аспекты: Ангар будет любить меня вечно; Круглый мяч – в квадратные ворота с ядовитыми вомбатами; Бизнес-гений

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Средне (+1)

Эффектный: Хорошо (+3)

Хитрый: Обычно (+0)

Сильный: Уверенно (+2)

Аккуратный: Средне (+1)

Трюки:

Благословение Мак Тхулу: "Я такая обязательная личность (продавшая свою душу демону), что получаю бонус +2, когда Эффектно создаю преимущество и имею при себе свой справочник Мак Тхулу по системе общественного питания."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание: Хартнелл очень стар – и на протяжении десятилетий является страстным учёным и механиком. Он разбирается в технике как никто другой и даже из последнего хлама может построить термоядерный реактор. Он готов помочь и добродушен, но в современном человечестве видит своего рода тупик. Он носит старый потёртый костюм и феску. Его преклонный возраст вынуждает его часто отлучаться поспать, в туалет и побыть слабоумным.

Концепция: Талантливый инженер старой-престарой закалки

Проблема: Одной ногой в могиле

Другие аспекты: Смертельный враг всех мусорных големов;

К счастью, я выработал иммунитет к столбняку;

Темпоральный туалет для меня всегда свободен

Подходы:

Проворный: Обычно (+0)

Умный: Уверенно (+2)

Эффектный: Хорошо (+3)

Хитрый: Средне (+1)

Сильный: Средне (+1)

Аккуратный: Уверенно (+2)

Трюки:

Лучше всего под давлением: "Я лучше всего работаю под давлением, поэтому получаю бонус +2, когда Умно преодолеваю препятствие, а вокруг меня вот-вот развернется ад."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

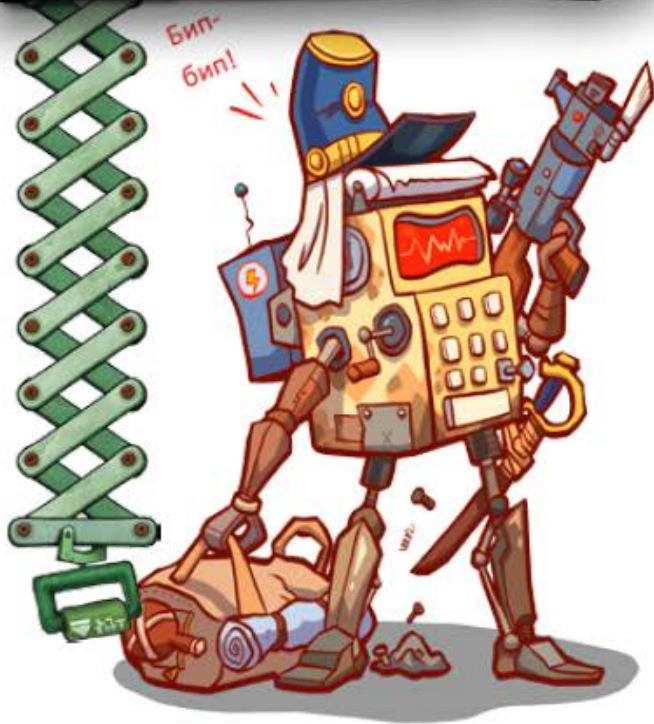
Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:





Описание: Касиус 200, как и все роботы из Киномеги, обязан отслужить пять лет в колониях — пусть даже он как биржебот этого совсем не хочет, и его пришлось переоборудовать насильно. Сегодня он бродит в одиночном патруле по пустыне Есилнет.

Концепция: Переделанный в боевую машину биржевой компьютер

Проблема: На самом деле пацифист

Другие аспекты: Читает быстрее молнии;

Всегда есть на чём записать; Песок в механизме

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Уверенно (+2)

Эффектный: Средне (+1)

Хитрый: Обычно (+0)

Сильный: Хорошо (+3)

Аккуратный: Средне (+1)

Трюки:

Это ты можешь продать: "Я могу ещё что-нибудь оптимизировать в любой налоговой декларации, финансовом плане и резюме, поэтому я получаю бонус +2, когда Умно преодолеваю препятствие, если оно встречается в разговоре с людьми, заинтересованными в деньгах."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание: L33-NY — клон-органонец, обнаруживший в себе человеческую сторону — очевидно, из-за мутации он неспособен причинять боль другим людям. Он сбежал, однако в своей чёрной органонской броне, которая нужна ему, чтобы выжить, не нашёл убежища и у делонманцев. С тех пор он ходит по мусорным свалкам в поисках понимания и признания. Его верный пёс Мистер Ваффлз — единственный друг, которого он нашёл до сих пор.

Концепция: Клон-органонец с совестью

Проблема: Человек в чёрном бежал через пустыню...

Другие аспекты: Мой лучший друг любит нюхать свой срам;

Броня тысячи возможностей; Человек в чёрном не убивает!

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Средне (+1)

Эффектный: Средне (+1)

Хитрый: Обычно (+0)

Сильный: Уверенно (+2)

Аккуратный: Хорошо (+3)

Трюки:

Где Ваффлз, там и проход: "Может, у моего верного товарища и не все лапы на месте, но его ничто не удержит, поэтому я получаю бонус +2, когда Проворно преодолеваю препятствие, если Мистер Ваффлз тоже участвует в этой сцене."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание: Казимир присоединился к Сопротивлению Органону и теперь открыто сражается против офицеров. На фронте Порта-Фиско он научился обращению с гранатомётами и бобромётами. Он решительно настроен выгнать с планеты убийц своей семьи. Казимир носит старую фантастическую униформу, которую нашёл в мусоре, но которая, к сожалению, имеет довольно Броский цвет, и боится темноты.

Концепция: Тяжёлая пехота мятежных войск Порта-Фиско

Проблема: Красная рубашка

Другие аспекты: Свой старый свинцовый контейнер для завтрака я всегда ношу у сердца; Пожалуйста, не выключай свет, мама!; Лисси всегда подкидывает мне новые боеприпасы

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Средне (+1)

Эффективный: Обычно (+0)

Хитрый: Хорошо (+3)

Смелый: Уверенно (+2)

Аккуратный: Средне (+1)

Трюки:

Крепкий орешек: "Я такой смелый, что получаю бонус +2, когда Смело защищаюсь, если по сути меня прошивают лазерные лучи."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание: Гвинет родилась на Элизуме, однако была обвинена в тяжком преступлении, настолько неопровержимом, что она ни с кем не хочет об этом говорить. Совет Старейшин изгнал её на Делонию — однако изгнал не умирать, из-за чего она смогла взять с собой кое-что высокотехнологичное, чтобы обеспечить себе выживание. Гвинет светловолосая, стройная и обычно одета в свой облегающий элизумский виниловый комбинезон.

Концепция: Высокотехнологичная орбитальная фея

Проблема: Пожизненное изгнание

Другие аспекты: Упс, я тут снова лишилась одежды!

К сожалению, я просто не могу жить без этого фена!

Люди на этой планете мне противны!

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Средне (+1)

Эффективный: Хорошо (+3)

Хитрый: Уверенно (+2)

Смелый: Обычно (+0)

Аккуратный: Средне (+1)

Трюки:

Мастер соблазнения: "Я до смешного хорошо выгляжу, поэтому получаю бонус +2, когда Эффектно преодолеваю препятствие, пытаюсь отвлечь противника."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:





Описание: Этой торговке из Шлаколандии давно было слишком скучно на своей суровой родине. Поэтому она воспользовалась первой же торговой поездкой, чтобы вырваться и выйти в мир. Поскольку её никто не понимает, все боятся шумной женщины в тяжёлой броне и отдают ей то, что, как они надеются, она хочет. Так она уже заслужила некоторое уважение, но также и несколько объявлений Органона о розыске.

Концепция: Шлаколандская торговка железными свиньями

Проблема: Языковой барьер

Другие аспекты: Устрашающая, но безобидная;

Всегда есть рыбка в сети; Певица

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Средне (+1)

Эффектный: Уверенно (+2)

Хитрый: Средне (+1)

Сильный: Хорошо (+3)

Аккуратный: Обычно (+0)

Трюки:

Треснутые стаканы, шатающиеся здания: "Моё шлаколандское искусство пения и объём лёгких непревзойдённы, поэтому я получаю бонус +2, когда Эффектно преодолеваю препятствия, состоящие из неодоушевлённых материалов — перед верхним до не устоит ни один барьер."
(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание: Гомунголиаф принадлежит к племени крысолодей из Фронттира. Он одевается в кожаные лоскутки и надевает в качестве головного убора череп своего предка, когда уезжает на своём архаичном мотоцикле, чтобы терроризировать жителей деревень Фронттира. Но его набеги были бы куда успешнее, если бы он не страдал от нарколепсии.

Концепция: Крысы под куполом грома — лучшие байкеры

Проблема: Слыша этот шум, я всегда чувствую себя таким усталым...

Другие аспекты: Ядовит как ковбой с ядовитым дротиком;

Мои братья вытаскивают меня отсюда;

Чемпион мира по плевкам

Подходы:

Проворный: Хорошо (+3)

Умный: Средне (+1)

Эффектный: Средне (+1)

Хитрый: Уверенно (+2)

Сильный: Уверенно (+2)

Аккуратный: Обычно (+0)

Трюки:

Как крысы с тонущего корабля: "Дух моих предков-крыс помогает мне избегать превосходящих по мощи опасностей при помощи быстрых ног. Поэтому я получаю бонус +2, когда Проворно защищаюсь, если на мне череп моего предка, а противник превосходит числом."
(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:





Описание: Серенити похитил из Парков Органон, но ей удалось сбежать и держать магазин трав в деревне Больных Порта-Риско, пока у неё не украли все распорки и колышки. С тех пор эта хиппи-шаманка довольно бессцельно ходит по региону. Её необычный внешний вид (Батиковая юбка и никакой другой одежды, старомодные очки) заставляет её сразу бросаться в глаза и не слишком хорошо защищает от опасностей хлама.

Концепция: Странствующая хиппи-шаманка

Проблема: Мои волосы – достаточная одежда

Другие аспекты: Воинственный червь-компаньон; Медитум; Напитки для всех

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Уверенно (+2)

Эффектный: Средне (+1)

Хитрый: Обычно (+0)

Сильный: Средне (+1)

Аккуратный: Хорошо (+3)

Трюки:

Целительная ореховая палка: "При помощи своей ореховой ветки и живущего на ней червя я могу находить полезные травы, просроченные лекарства и прочее – поэтому я получаю бонус +2, когда Аккуратно создаю преимущество, используя посох как волшебную лозу при поиске полезных вещей."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание: Грин – член Неорганизованной Преступности, управляющий филиалом в Буза-Вестовке. Там он живёт избиениями и кражами и ждёт указаний от Донны с Плавающего Чёрного Рынка, которых, однако, почти никогда не поступает, из-за чего его дела идут довольно скверно. Обычно он носит на голове дамский чулок, что делает его шкафообразное телосложение ещё более угрожающим. У него есть понингованный шахтёрский мотоцикл.

Концепция: Крёстный отец Буза-Вестовка

Проблема: Слишком не в себе, чтобы выжить

Другие аспекты: Мой шахтёрский мотоцикл – мой лучший друг;

Мачи – мой тоже лучший друг;

Грамматика – мой не лучший друг... мне.

Подходы:

Ловкий: Уверенно (+2)

Умный: Обычно (+0)

Эффектный: Средне (+1)

Хитрый: Уверенно (+2)

Сильный: Хорошо (+3)

Аккуратный: Средне (+1)

Трюки:

Ангел Ада: "Я такой крутой байкер, что получаю бонус +2, когда Сильно преодолеваю препятствие, сидя на своём шахтёрском мотоцикле."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:





Описание: Данкварт – трансвольтаниец, следующий старой традиции своей страны: он торговец органами и всегда путешествует в поисках нового товара. Поэтому в глазах большинства людей бледный человек с аристократическим лицом прежде всего – расхититель трупов. Это требуется не везде, но, к счастью, у Данкварта есть мощный союзник в лице его робота-дворецкого Крематора ХР, который также таскает за ним части трупов.

Концепция: Расхититель трупов в 78-м поколении

Проблема: Чертовски непопулярен

Другие аспекты: Робот-телохранитель;

Ужас, летящий на крыльях ночи; Голубая кровь

Подходы:

Проворный: Средне (+1)

Умный: Уверенно (+2)

Эффектный: Средне (+1)

Хитрый: Хорошо (+3)

Симный: Обычно (+0)

Аккуратный: Уверенно (+2)

Трюки:

Долой селезёнку: "Я в совершенстве знаю человеческую анатомию, поэтому получаю бонус +2, когда Хитро атакую, а мои противники – люди, которые не считаются со мной."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание: Эльза соблазнилась рекламным плакатом и за пожизненную ренту присоединилась к Органону как шпионка. С тех пор она выведывает информацию у своих земляков и выполняет небольшие поручения офицеров. Вскоре ей предстоит подвергнуться промыванию мозгов; она уже прошла всестороннюю боевую подготовку. Эльза одевается строго, но спортивно и в соответствии со своим новым достатком.

Концепция: Органонская коллаборационистка с немедленной рентой

Проблема: Органон приказывает...

Другие аспекты: Железная воля;

Туфли важнее людей;

Всё может быть оружием – даже этот яблочный огрызок!

Подходы:

Проворный: Уверенно (+2)

Умный: Уверенно (+2)

Эффектный: Средне (+1)

Хитрый: Хорошо (+3)

Симный: Обычно (+0)

Аккуратный: Средне (+1)

Трюки:

Глохие девочки доберутся куда угодно: "Я такая пронирливая стерва, что получаю бонус +2, когда преодолеваю препятствие, Хитро обманув, одурачив или поймав кого-нибудь."

(Может выучить ещё 2 трюка без уменьшения обновления)

Последствия:

Лёгкое (2)

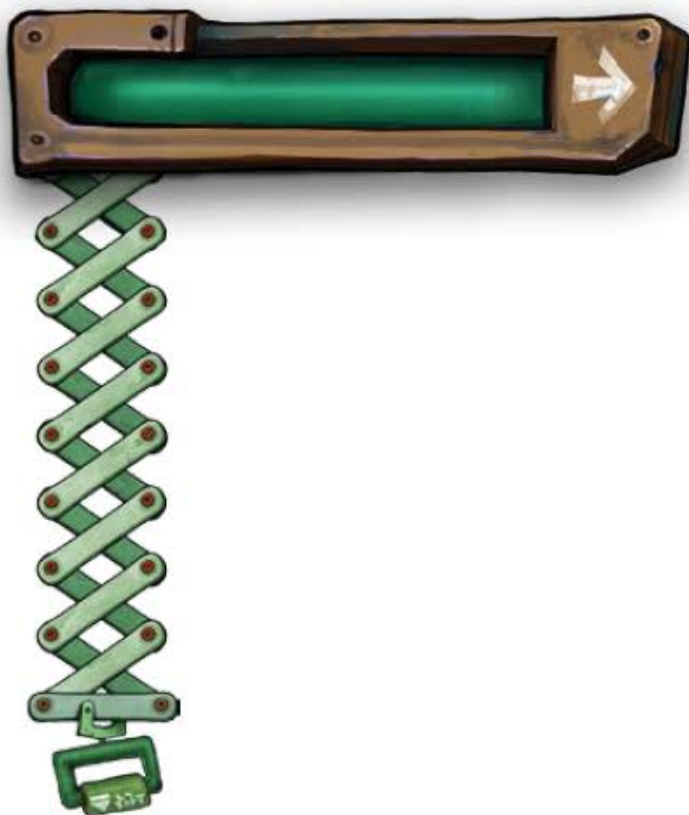
Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:





Описание:

Концепция:

Проблема:

Другие аспекты:

Подходы:

Проворный:

Умный:

Эффективный:

Хитрый:

Сильный:

Аккуратный:

Трюки:

Последствия:

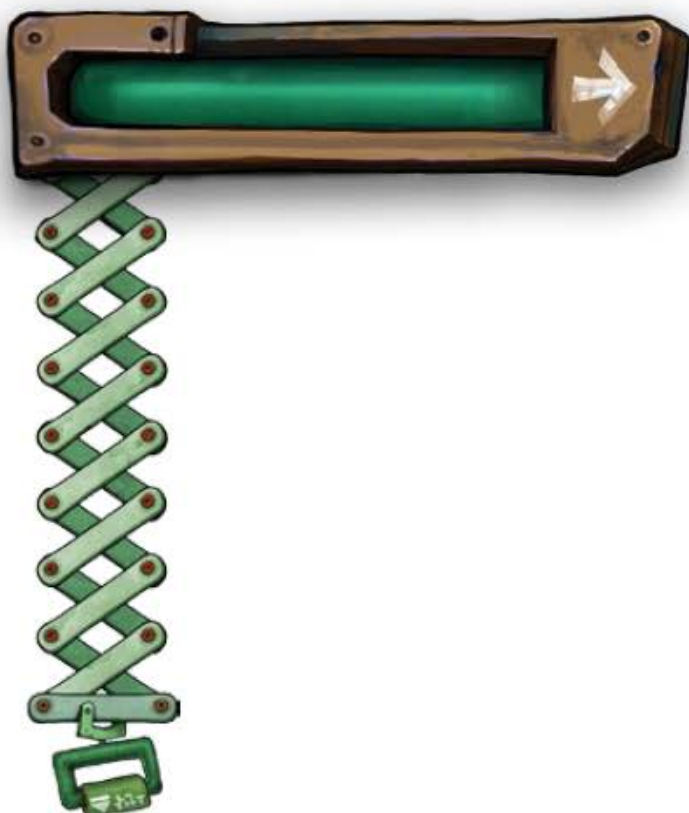
Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



Описание:

Концепция:

Проблема:

Другие аспекты:

Подходы:

Проворный:

Умный:

Эффективный:

Хитрый:

Сильный:

Аккуратный:

Трюки:

Последствия:

Лёгкое (2)

Среднее (4)

Серьёзное (6)

Обновление: 3

СТРЕСС:



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА FATE TRASH

FATE – универсальная система, с которой можно по сути играть в любом мире. Однако следующие правила приспособлены только для Депонии и её характерных особенностей:

ОТ КВЕСТА К РОЛЕВОЙ ИГРЕ: ИНВЕНТАРЬ И ПРОЧИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Deponia, как вы, вероятно, уже заметили, – серия квестов, а в большинстве произведений этого жанра бои играют довольно второстепенную роль. Конечно, во вселенной Депонии стреляют и дерутся, и эти конфликты – важная составляющая сеттинга. Поэтому возможно также имитировать их при помощи правил FATE. Но для атмосферы игр, перенесённых в настольную ролевую игру, куда важнее типичные квестовые элементы вроде инвентаря, головоломок и диалогов.

ДИАЛОГИ

Этот пункт прост: ролевая игра по сути состоит из одних диалогов. Однако для игроков совершенно другое дело самим сформулировать осмысленную фразу и заговорить с NPC, нежели просто кликнуть на строчку в диалоге. Честно говоря, затруднения могут быть огромны, а многие игроки, увы, ограничиваются "Я заговариваю с хозяином и спрашиваю, почему... прилавок горит" – или чем-то в этом духе. Но именно на Депонии, где важны каламбуры, можно и лучше, и это стоит поощрять. Диалоги между игроками и персонажами игрового мира Депонии, конечно, должны не только двигать сюжет, но в идеале ещё и развлекать. Поэтому мастер волен вознаграждать Жетонами Судьбы особенно хорошо отыгранные диалоги, как и те, что обеспечили легендарный смех за игровым столом. Диалоги в игре, конечно, не должны быть натушно-смешными и необязательно должны ориентироваться на юмор квестов – иначе это быстро может стать очень нарочитым.

СОХРАНЕНИЯ



В квестах сегодня более невозможно зайти в тупик. В настольной игре это тоже не должно быть возможно, но может случиться так, что группа загонит сама себя в безнадёжную ситуацию. Это по сути тоже не плохо, ведь в FATE на самом деле история всегда так или иначе продолжается, и даже неудача будет вознаграждена. Но, возможно, иногда будет веселее и попробовать иной путь. Для этого мы дополняем правила ещё одной функцией: игроки за столом могут сохраняться. Это стоит один Жетон Судьбы и возможно лишь один раз за встречу. ГМ в этом случае должен записать, в какой ситуации герои находились и что имели при себе. Если вся группа решает "загрузить" игровую сессию, продолжают именно с этого места. Теперь игроки, возможно, располагают знаниями о сюжете, которых нет у их персонажей. Но вообще-то это не должно слишком сильно влиять на действия персонажей. Но использование "мета-знаний" может быть, в свою очередь, и довольно забавным при повторном прохождении. Персонажи внезапно ведут себя совсем по-другому, ведь они особым способом проломили че-

твёртую стену и осознают это. Как вы этим воспользуетесь, нужно обговорить в своём игровом кругу.

ПРЕДМЕТНЫЕ КАРТОЧКИ

В квестах полагается брать всё, что не приколочено, и лишь потом думать, что, собственно, вы хотите из этого сделать. На Депонии это до некоторой степени даже считается нормальным поведением. В большинстве настольных ролевых игр у искателей приключений есть стандартное снаряжение, оружие и одежда, а также, возможно, один-два сюжетно важных предмета. На Депонии всё иначе. К этой книге прилагается 100 предметных карточек, изображающих обыденные и уникальные предметы Депонии, кроме того, вы, конечно, можете сами сделать сколько угодно карточек при помощи шаблона в конце книги или скачать их на www.uhrwerk-verlag.de и распечатать.

Для чего нужны эти карточки? Они наглядно представляют хлам, который вы несёте с собой, что должно быть куда понятнее, чем заметки-каракули. В терминах правил FATE предметы – это аспекты, которые мы сделали осязаемыми. Ваши герои могут получать эти предметы двумя различными способами – конечно, оба их можно и совмещать.

1. СЛУЧАЙНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Вы можете положить карточки стопкой в центре стола, при любой подходящей возможности заявлять, что ищите вещи среди хлама, открывать одну карточку и класть в свою собственную стопку. Это составляет ваш инвентарь. Чтобы это не вышло из-под контроля, мастер должен установить, что, например, один игрок за час игрового времени или за сцену может открыть только одну карточку. Или у каждого игрока в инвентаре только пять слотов. Как больше подойдёт вашей группе. Что можно делать с этими случайными предметами, вы прочтёте в разделе "Головоломки и предметы". Кстати, предметы намеренно представлены лишь картинками без названий, чтобы оставить максимум простора для интерпретации.

2. СЮЖЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Кроме того, перед приключением мастер может подготовить ряд предметов, которые считает важными для истории. Он может выбрать из имеющихся карточек либо сделать новые. В ходе приключения он может вручать эти предметы игрокам, когда они, по его мнению, выполнили правильные действия. Простым примером будет картридж с кодами доступа, вокруг которого вращается история. Герои должны добыть его для Спротивления, но он у Неорганизованной Преступности, и она вернёт его лишь после того, как герои выполнят для неё определённое поручение. Поэтому мастер знает, что картридж важен, кладёт его в свою собственную стопку и выдаёт, как только герои его "заслужат". Звучит просто, не так ли? Но у предметных карточек, конечно, ещё больше возможностей, о чём вы сможете прочесть в следующем разделе.



"Он не видел, как я это взял, значит, это принадлежит мне. Так написано в Конституции. Или что-то вроде того."

ГОЛОВОЛОМКИ И ПРЕДМЕТЫ

Предпочтительный способ продвижения по депонианской истории – решение головоломок. Мастер всегда должен вознаграждать этот способ и всегда отдавать тем игрокам, что хотят подойти творчески, приоритет перед теми, кто несётся в бой, беспорядочно паля. Но как работают головоломки в настольной ролевой игре? И как они связаны с предметными карточками? Как и с карточками, есть два подхода, не обязанные исключать друг друга. Либо игроки придумывают что-то как можно более дурацкое, что хотят сделать со своим инвентарём, и надёжно обосновать, как это должно им помочь – либо решают заранее продуманную головоломку.



1. ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ ГОЛОВОЛОМОК

Ситуация такова: каждый из героев накопил кучу хлама у себя в инвентаре, и они столкнулись с проблемой, которую нужно решить. Обычно они преодолевали бы вызов, как описано в правилах, посредством действия и броска на один из подходов, привлекая сюда возможные аспекты и отдавая за это Жетоны Судьбы. Но помимо своих собственных и ситуационных аспектов они также могут рассматривать как аспекты свои предметные карточки. Это также можно осуществлять двумя способами:



а) По методу FATE: предметные карточки дают +2 к броску. Но нужно объяснить (как можно забавнее), какой в этом смысл. К примеру, довольно перспективно колотить в дверь карликовым хомяком – но он может помочь со взломом замка. После использования карточка передаётся ГМ, но оно не стоит Жетонов Судьбы. Либо (если это больше подходит для истории) она остаётся у игрока, но за это платится один Жетон Судьбы. Если это логически обосновано, можно применить даже несколько предметов для улучшения одного броска. Тогда бонусы складываются.

б) По квестовому методу: Примеров не требуется. Игрок как можно более подробно, творчески и, главное, странно-увлекательно описывает, как он хочет преодолеть вызов при помощи одного или нескольких предметов. При этом они отдаются или их можно оставить в зависимости от того, что имеет смысл. Мастер решает, увенчалось ли действие успехом. Для этого нужно соблюдать следующие общие правила: идея сработает тем вероятнее, чем она сложнее, чем увлекательнее, чем больше ущерба для игроков из неё может возникнуть и чем больше других игроков задействовано в плане. Мастер в особо сложных случаях может всё равно требовать по своему усмотрению плату Жетонами Судьбы и броски или даже дарить за особенно впечатляющие идеи Жетоны Судьбы или бесплатные использования предметных аспектов.

Пример метода FATE: группа хочет пересечь крайне "кислотную реку", но их ранее построенная лодка из уличного туалета и прикроватного столика не выстоит в такой воде. А другой возможности продвинуться вперёд у них нет. Тогда игрок А аргументирует желание использовать свой предмет "Зубная паста". В конце концов, все мы

знаем, что она защищает яйца от кислоты – почему бы не защищать и пластиковые туалеты? Поэтому за призыв этого аспекта он получает +2 к пересечению реки, отдав свой предмет, а предмет "Пластиковый туалет" переименовывается в "Кислотоупорный пластиковый туалет". Жетон Судьбы платить за это не нужно. Но после модификации зубной пастой безопасная переправа ещё не гарантирована, она лишь стала более вероятной. Поэтому затем игрок Б решает, что хочет использовать свою предметную карточку "Торпеда", чтобы построить двигатель для... лодки. Это ему удаётся, а по правилам это можно осуществить, отдав карточку и создав аспект или предмет, который получает название "Торпедная мусорная лодка". На ней плыть по реке можно почти без проблем, и группа получает ещё один бонус +2 к пересечению. Так что преодолеть вызов можно было бы, даже если бы "головоломка" не была разгадана до конца. Но с использованием зубной пасты и торпед бросок на пересечение реки может стать наверняка успешным.

Квестовый метод обходится без бонусов и бросков, а основан на том, чтобы все получили удовольствие от странных идей и импровизации. Пример выше точно так же подходит сюда, просто теперь не надо бросать кубики. Но и головоломка при этом должна быть решена полностью, а недостроенная торпедная мусорная лодка, которую всё равно используют, должна привести к новым "забавным" ситуациям и комментариям ГМ.

2. ПРЕДОПРЕДЕЛЁННЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Вариант 1 строится на инициативе игроков и спонтанных идеях, а этот подход – на заранее определённом мастером пути решения. Обе концепции ни в коем случае не исключают друг друга. Если ГМ придумывает головоломки перед приключением, это могут быть классические вопросы-загадки, на которые нужно ответить игрокам. Может быть, им придётся расшифровать истинный смысл загадочного текста из далёкого прошлого? Возможно, разгадать тайнопись при помощи кодового ключа? Или это паззлы в самом прямом смысле слова, которые игроки должны будут собирать из клочков бумаги. Всё это – проверенные идеи, сработавшие уже в сотнях настольных приключений. В Депонии благодаря предметным карточкам мастер может развить это ещё дальше и составить заранее определённые цепочки головоломок, из которых игровые персонажи получают определённые предметы и должны будут применить их в верных местах. Здесь прежде всего важно, чтобы ГМ не настаивал на "своём" пути решения. Если у игроков появится идея получше, группе принесёт больше удовлетворения, если на приведёт к успеху.



Простой пример: в ходе приключения группе нужно запустить транспортное средство. Поэтому ГМ кладёт предметы "Инвертер тока" и "Гаечный ключ" в начало стопки предметных карточек, чтобы игроки их нашли, либо вручает их после другого успешного действия (например, покупки инвертера у Дока на чёрном рынке). Имея обе карточки, герои смогут завести транспорт. Этот основной принцип, конечно, можно бесконечно расширять до цепочек головоломок, знакомых вам по квестам.

ПРЕДМЕТЫ И ИХ СОЗДАНИЕ

Кроме того, герои могут создавать из имеющихся предметов новые. Предрасположены к этому персонажи с концепциями вроде "МЕХАНИК" или "ИНЖЕНЕР". Однако на это способны не только персонажи с подходящим аспектом-концепцией. Другие также могут, к примеру, с помощью трюков поднатореть в этой области и приобрести таким образом навыки инженера. Так они, возможно, смогут сделать из предметов "Ручной пылесос", "Инвертер энергии" и "Верёвка" абордажный крюк в стиле Бэтмена. Соответствующий игрок отдаёт ГМ карточки, и рисуется новая карточка "Абордажный крюк".

Безуспешно пытаться совершить такое действие было бы несколько бессмысленно. Поэтому мы рекомендуем руководствоваться следующим правилом: теоретически на это способен любой депонианец. Инженеры и механики, а также персонажи, так или иначе технически подкованные в силу своих аспектов или трюков, без проблем совершают подобное даже при ограниченном времени. Все остальные персонажи, находясь под давлением, должны сделать попытку, но она определяет не успех – он гарантирован даже в этом случае. При неудачной попытке действие просто занимает больше времени (что в опасных ситуациях может быть действительно глупо), получившийся прибор нестабилен либо вместе с ним создаётся установленный ГМ забавный недостаток.

КАРТА

Чтобы облегчить ориентирование на Депонии, в эту книгу вложена карта планеты, на которой отмечены важнейшие места. Они представлены небольшими "приближениями", на которых находятся, например, фишки, обозначающие ваших героев. Так вы всегда будете знать, где именно в игровом мире находитесь и куда имеет смысл отправиться. ГМ может решить закрыть отдельные места, если не хочет, чтобы группа посещала их в ходе приключения, но тогда это нужно как-то обосновать (пусть даже это будет притянута за уши). Так же в качестве напоминания ГМ может разложить по карте мира определённые предметные карточки, обозначающие стационарное оборудование, с которым ещё нужно разобраться игрокам.

ИЗБЕЖАТЬ СМЕРТИ: КЛОНЫ

Со времён "Monkey Island" считается, что в квестах нельзя умереть – либо можно лишь очень, очень редко и действительно сгруппив. В ролевых играх это правило обычно не действует, пусть даже система FATE этого всё равно избегает через возможность выбыть из сцены или сдать в бою. Тем не менее, возможны ситуации, в которых смерть персонажа по логике почти неизбежна либо героическое самопожертвование делает историю лучше. В этом случае даже персонажу FATE придёт конец.

Если один из персонажей приказал долго жить, на Депонии это ещё не приговор. В конце концов, его друзьям "всего лишь" нужно дотащить труп до фабрики клонов, и покойник относительно быстро вернётся в строй (если сохранился достаточно для нейронного сканирования). Конечно, героям при этом нужно для начала знать о существовании такой фабрики (на планете вполне может быть несколько, а на Элизуме они есть гарантированно), получить мотивацию тащить туда труп, разобраться в

технологии, уговорить или победить возможных охранников и раздобыть нужное сырьё. Поэтому возвращение павшего героя к жизни должно быть отдельным приключением, а не билетом для беззаботного продвижения по игровому миру – а также не обесцениванием крутой сцены смерти.

КАРТРИДЖИ СОЗНАНИЯ

Элизанская технология картриджей сознания может быть важным элементом игры. Первыми двумя его значениями, приходящими в голову игроку, могут быть "УЛУЧШЕНИЯ!" и "СОХРАНЕ-НИЯ!". Импланты позволяют сохранять собственное сознание вместе с воспоминаниями и даже манипулировать ими. Поэтому картриджи могут стать не только ядром множества историй, но и предметом обихода игровых персонажей. Героям может прийти в голову идея записать свой разум перед опасной миссией и хранить в безопасности, например, чтобы облегчить последующее клонирование. Конечно, сначала потребуется болезненная, а главное, дорогостоящая операция, которую могут провести лишь единицы среди депонианцев.

Но ещё более важными импланты делает возможность улучшений для героев. В "Chaos auf Deponia" мы видели, как личность Гоал по неосторожности была разделена на три части, поэтому её голова вмещала три совершенно разных характера. Герои могут (если сумеют себе это позволить; насколько это будет дорого, должен решить мастер) воспользоваться этой идеей и активно играть со своими имплантами, чтобы выделять и подавлять конкретные качества. Поэтому возможно, что где-то на подозрительном рынке Депонии кто-то предлагает картриджи "Умный +2" – по сути депонианскую версию классического кольца мудрости. Так герои могут за очень большие деньги прокачать свои подходы. При этом мастер должен следить за тем, чтобы группа не перебарщивала. Более одного улучшения картриджем быть не должно, и, конечно, всегда может случиться так, что эти штуки испытают внезапный сбой или временно будут работать лишь в очень ограниченном режиме. Также герои (прокачанные или обычные) могут записать собственные качества и аспекты на разные картриджи и переключать их при необходимости – при этом, конечно, вскоре может случиться так, что один из этих картриджей потеряется, и перед героями встанет совершенно новый вызов. Технология картриджей даёт возможность и для классических историй об обмене телами и позволяет героям пользоваться чужими телами.

Примеры картриджей и особые правила вы найдёте на странице 212.



РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

Развитие событий в FATE часто зависит от сплочённости группы. На самом деле последнее слово всегда должно быть за мастером, но если доходит до разногласий между игроками, вы можете использовать следующее правило: при сомнениях прав тот, кто лучше произнесёт без ошибок эту скороговорку или дольше продержится:

ОСНОВЫ ВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Мастер – главный человек за игровым столом. К его обязанностям относятся:

- Создание конфликтов для персонажей.
- Воплощение NPC.
- Правильное (а также поддерживающее игроков) использование правил.
- Судейство с третьей стороны. То есть... роль третейского судьи. Вы поняли.

КАК СТАТЬ ЛУЧШИМ В МИРЕ ГМ?

Ладно, этого и мы не знаем. Но вот несколько советов:

Даже если взять на себя роль ГМ поначалу кажется пугающим и сложным: на ваших первых встречах вас наверняка никто не засмеёт за небольшие ошибки. На самом деле ведение игры – то, в чём автоматически становишься лучше со временем. На Девонии ГМ двигает историю активнее игроков: он описывает исходную ситуацию, отыгрывает NPC, ведёт через приключение, постоянно описывает новые сцены, но также должен исполнять роль судьи (об этом подробнее ниже). Если вы хотите углубить свои знания о правилах или ведении игры либо использовать более сложные правила, мы рекомендуем полные правила FATE, которые можно бесплатно скачать на www.faterpg.de. Главы "Ведение игры", "Сцены", "Встречи и сценарии" и "Длинная игра" особенно полезны.

Важно прежде всего объединить свою группу ^{оп}вним определённым стилем игры. Если одна половина группы воспринимает игру очень серьёзно, а другая смеётся над ней до упаду, или если один игрок с удовольствием часами отыгрывает поход за покупками, а остальные хотели бы вовсе отказаться от диалогов, это приведёт лишь к разочарованию. К тому же мастер должен понимать, что играет не против группы, а они вместе должны рассказать смешную историю. Даже среди игроков в конце не будет "победителя". Тот, кто слишком агрессивно высывался на передний план, с большой вероятностью добьётся того, что остальная группа будет над ним глумиться, как только за ним закроется дверь. Равно как не любит никто и игроков, весь вечер просто сидящих в углу и ничего не делающих. Но здесь может вмешаться мастер, поддержать более пассивных игроков и слегка затормозить слишком активных.

По сути есть два подхода к ведению приключения – но оба можно и совмещать, и каждый имеет свой смысл – линейный путь и песочница. В песочнице ГМ лишь описывает ситуацию, а игроки на неё реагируют абсолютно свободно. ГМ не стремится призвать их к predetermined образу действий в заранее продуманных сценах, а меняет игровой мир исходя из действий игроков. Проблема здесь в том,

"Звук из ящика такой, что очень похож на скрип коготков почтовых котов. Ящик запасных почтовых котов не закрыт на засов. Ух ты. Запасные почтовые коты? Как мило. И очень удобно. Когда пачкается один из почтовых котов, запасной кот всегда готов. Разве тебе не нужно чистить ящик запасных почтовых котов? Я должен чистить ящик запасных почтовых котов. Но тут есть один подвох. Так что это за подвох с ящиком запасных почтовых котов? Я должен произвести отлов запасных почтовых котов из ящика запасных почтовых котов, не запертого на засов, и переложить их в ящик запасных почтовых котов, запертый на засов."

что такие приключения часто кажутся случайными, и игроки могут ощутить себя в них потерянными. Кроме того, требуется много импровизации, ведь всю эту неопределённость не продумать заранее.

Линейный путь предусматривает заранее продуманную историю, сквозь которую ГМ ведёт игроков. Как правило, в таких историях крутые сцены и продуманная драматургия. Но запросто может случиться так, что игроки почувствуют себя ограниченными, ведь они наверняка будут всегда реагировать не так, как предполагает история для идеального с точки зрения драматургии развития. ГМ при этом должен не ограничивать их, а как-то подгонять историю или искать другие способы направить их на путь, который кажется ему или ей разумным. Линейный путь, конечно, ближе к квестам – и проще для новичков.

В конечном итоге мы считаем наилучшим вариантом компромисс: историю с толстой красной нитью, проработанную, однако, не до мельчайших деталей и имеющую по пути несколько маленьких песочниц. Держа этот идеал в голове, мы сочинили пример кампании и множество завязок для приключений в этой книге.

СОЗДАНИЕ ПРОСТЫХ СЦЕНАРИЕВ И ВЕДЕНИЕ ИГРОВЫХ ВСТРЕЧ

Сценарий – это короткая сюжетная арка. В телесериалах такая история занимает, возможно, серию или две прежде чем разрешиться, даже если это лишь часть более крупной истории. Обычно сценарий можно отыграть за одну-три игровые встречи, играя примерно по три или четыре часа за встречу. Но что такое сценарий? Как его придумать?

СЦЕНАРИИ

Для сценария ГМ нужны две вещи: злодей с планом и причина, по которой персонажи не могут его проигнорировать.

Злодей – это, предположительно, главный противник в кампании или один из его приспешников. План злодея должен бить героев по больному. Они должны предпринять что-то против него, потому что иначе с ними или их близкими случится что-то плохое.

ВЕДЕНИЕ ИГРОВЫХ ВСТРЕЧ

Итак, теперь у вас есть злодей, занятый чем-то, что требует внимания персонажей. Теперь нужно найти правильное начало. Иногда проще всего сразу впутать персонажей в сцену активных действий, особенно при их первой встрече, с которой начинается новая арка. Когда персонажи узнают, почему их должно заинтересовать то, что сейчас происходит, ГМ должен не стоять у них на пути, а предоставить им действовать.

Во время встречи есть несколько задач, которые должен выполнять ГМ:

- Вести сцены. Встреча состоит из череды отдельных сцен. ГМ решает, где начинается сцена, кто в ней присутствует и что именно происходит. Также он решает, что всё интересное в сцене уже произошло, и завершает её.
- Исполнять роль судьи: если непонятно, как стоит распорядиться правилами, последнее слово за ГМ.
- Определять сложность: ГМ решает, насколько сложна та или иная задача.
- Воплощать NPC: каждый игрок управляет своим собственным персонажем, ГМ же контролирует всех остальных, даже злодеев.
- Двигать вперёд историю: если игроки не знают, что им делать дальше, задача ГМ - их подтолкнуть. Игра не должна останавливаться из-за того, что игроки не могут определиться или имеют слишком мало информации.
- Позволять каждому побыть в центре внимания: у всех должен быть шанс отличиться: цель ГМ - не победить игроков, а бросить им вызов. Хороший ГМ старается дать каждому персонажу шанс выйти на первый план - как большому опасному воину, так и маленькому забавному жулику.

НАСКОЛЬКО ЭТО СЛОЖНО?

Когда против игрового персонажа выступает другой персонаж, его бросок решает, насколько сложен будет конфликт, состязание или вызов. Но если активного противодействия нет, ГМ должен определить, насколько сложна задача.

Низкая сложность подойдёт, если ГМ хочет, чтобы персонажи при выполнении задачи действительно отличились и сумели показать, на что они способны. Сложность, примерно равная используемому подходу, лучше всего работает тогда, когда это должно быть слегка увлекательно, но не слишком утомительно для персонажей. Высокую сложность ГМ по возможности использует, если должно быть ясно, насколько ситуация критическая или необыкновенная - теперь персонажам придётся приложить все усилия.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

- Если задача не очень сложная: автоматический успех или низкая (+0) сложность.
- Если есть как минимум одна причина, по которой задача не так легка: обычная (+2) сложность.
- Если задача крайне тяжёлая: высокая (+4) сложность.
- Если задача невозможно сложна и трудноразрешима: сколько угодно, главное, чтобы персонажу пришлось потратить кучу Жетонов Судьбы и получить много помощи, чтобы действие сработало (но это нормально).

Сложность спокойно можно немного завязать, если персонажи благодаря приборам, предметным карточкам и прочим улучшениям собрали кучу бонусов.

ЗЛОДЕИ

Придумывая важного злодея, ГМ может дать ему те же самые характеристики, что и игровым персонажам: подходы, аспекты, стресс и последствия. Важных или более часто появляющихся злодеев стоит так проработать, ведь они существуют, чтобы доставлять героям настоящие беды. Но для сценария таких злодеев требуется максимум один-два.

МИНЬОНЫ

Другой тип злодеев - миньоны - безымянные головорезы, монстры или подручные, делающие всю Депоцию небезопасной и существующие, чтобы немного усложнить героям быт. Но их обычно задумывают так, чтобы персонажи более-менее легко смогли убрать их с дороги.

СОЗДАНИЕ МИНЬОНОВ И ХАРАКТЕРИСТИК МОНСТРОВ

1. Составьте список того, в чём миньон хорош. Это его сильные стороны, и он получает +2 к любому броску, связанному с ними.
2. Составьте список того, в чём этот миньон плох. Это его слабые стороны, и он получает -2 к любому броску, связанному с ними.
3. Ко всем остальным броскам у миньона +0.
4. У миньона один-два аспекта, показывающих его силы и слабости и указывающих на его особые умения или уязвимые места. Нормально, если у миньона будут довольно простые аспекты.
5. Обычно у миньонов ни одной, одна или две ячейки в строке стресса в зависимости от того, насколько они должны быть выносливы.
6. Миньоны не могут получать последствия. Если у них кончатся ячейки стресса (или если их вообще нет), хватит одного удара, чтобы вывести их из игры.

Пример: Новобранцы Неорганизованной Преступности

- Аспекты: НОВОБРАНЦЫ НЕОРГАНИЗОВАННОЙ ПРЕСТУПНОСТИ, ТРУСЛИВЫ ПРИ ОТСУТСТВИИ ПОДДЕРЖКИ
- Умеют хорошо (+2): запугивать, выпутываться из неприятностей, ломать вещи (или людей)
- Умеют плохо (-2): планировать, читать
- Стресс: 0

Поэтому простейшие миньоны вроде этих не могут принять совсем никакой урон и выходят из боя сразу же, как понесут его.

Пример: Мусорная акула

- Аспекты: Я АКУЛА, НЕЗАЩИЩЁННОЕ БРЮХО
- Умеет хорошо (+2): плавать среди хлама, кусаться
- Умеет плохо (-2): всё, что не относится к плаванию или кусанию
- Стресс: 2

У мусорной акулы ячеек уже побольше, чем у миньонов из предыдущего примера.

ГРУППЫ МИНЬОНОВ

Если у ГМ куча более слабых злодеев, мешающих персонажам, можно облегчить задачу, объединив их в группу - или в несколько групп. Тогда ГМ придётся следить всего за тремя-четырьмя группами, а не за дюжиной миньонов. Такая группа действует как отдельный персонаж и использует те же характеристики, что и миньоны:

1. Определить сильные стороны. Можно записать в сильные стороны группы "атаковать толпой".
2. Определить слабые стороны.
3. Определить аспекты.
4. Одна ячейка стресса на двух членов группы.

Пример: Банда головорезов

- Аспект: ДУБИНЫ И МОНТИРОВКИ
- Умеют хорошо (+2): атаковать толпой, ввергать невинных людей в страх и ужас
- Умеют плохо (-2): планировать наперёд, сражаться, будучи в меньшинстве
- Стресс: 2 (четыре головореза)



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА: ОРУЖИЕ И БРОНЯ

В FATE оружие на самом деле не имеет особого значения: урон зависит от успеха попытки. Кубики бросают не на отдельный талант в обращении с оружием, а на нужный подход, причём аспекты и трюки персонажа могут дать бонусы. Но есть, конечно, возможность адаптировать и оружие.

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

Персонажи могут выразить посредством аспектов, к обращению с каким оружием у них талант или какое особое оружие они имеют согласно биографии - аспект "ХОЗЯИН ПИРИТОВОЙ ВИНТОВКИ" делает персонажа именно владельцем этой винтовки, "КЛЮШКА В РУКАВЕ" говорит, возможно, о том, что персонаж всегда тайно носит с собой клюшку, с которой особенно хорошо обращается. Персонаж может призвать аспект, чтобы получить бонусы, например, в бою, но также и за счёт узнаваемости этого крутого оружия и историй, слагаемых о нём. Точно так же, как прочие аспекты, аспекты оружия можно призывать во вред. Менее значимое оружие в собственности персонажа можно описать и через трюк. Так, трюк может называться "Избей их" и давать персонажу бонус +2, когда он Сильно атакует в ближнем бою более слабого противника своей старой клюшкой.

ТРЮКИ С ЛИЧНЫМ ОРУЖИЕМ:

Оружие, являющееся, как в примере выше с пиритовой винтовкой, частью персонажа, можно также дополнительно улучшить с помощью трюков. К одному и тому же оружию персонажа может относиться несколько трюков. Так, пиритовая винтовка может получать дополнительные бонусы +2, когда прибавляются трюки, а персонаж, к примеру, Аккуратно атакует в дальнем бою, лёжа в засаде, или Сильно бьёт прикладом в ближнем бою. Это может звучать так:

"Я выдающийся охотник на крупную дичь, поэтому я получаю бонус +2, когда, действуя рискованно, Эффектно атакую монстра при помощи своей пиритовой винтовки!"

Поэтому если ваша группа настроена воинственно либо отдельные персонажи хотят специализироваться на оружии, вам стоит выразить это в соответствующих аспектах или трюках. Если такое оружие будет утрачено, то и трюк или аспект придётся переписать.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНО: ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА: РАНГИ ОРУЖИЯ И БРОНИ

Если в вашей игре действительно фокус на боях, а вы хотите использовать более детальные характеристики оружия и брони, можно применить следующие правила. Всё оружие и вся броня ранжируются. Оружие просто даёт своему владельцу определённые бонусы к степени успеха, а потому и к урону, который оно причиняет противнику, если при атаке достигается хотя бы ничья. Но урон, в свою очередь, может уменьшить ранг брони, который тогда вычитается из степени успеха. Сверяйтесь с таблицей ниже.

Тяжёлое вооружение даёт бонусы побольше, но его, как правило, трудно достать, и оно добавляет больше аспектов-проблем.

В начале персонажи должны располагать лишь очень простым оружием низких рангов, и то только если это выражено трюками или аспектами на их листах. Со временем ГМ должен позволить персонажам добраться до более высоких рангов, найдя новое оружие - или обновив старое при помощи работы механиков.

Ранг оружия 0:	Бой без оружия	Ранг брони 0:	Шерстяная или льняная одежда
Ранг оружия 1:	Биты	Ранг брони 1:	Кожа
Ранг оружия 2:	Биты с гвоздями Мусорбольные биты Мусорные ружья Компостные луки Пушки механиков и т.д.	Ранг брони 2:	Мусорбольная броня Одежда варваров
Ранг оружия 3:	Большие топоры, мечи Плазменное оружие Биослиземёты	Ранг брони 3:	Броня Органона Кевларовое бельё
Ранг оружия 4:	Гранатомёты Телепортирующие лучи	Ранг брони 4:	Экспериментальная энергоброня
Ранг оружия 5:	Чернодырометы		

Каждое оружие даёт соответствующий своему рангу бонус к степени успеха (то есть к причинённому урону. Так, бита даёт +1, а гранатомёт – +4.

Броня, в свою очередь, защищает в соответствии со своим рангом. Проще говоря, кожаная броня отменяет бонус биты, а броня Органона – плазменного оружия. Тот, кто бьёт мечом одетого в кожу противника, получает: ранг оружия – ранг брони = 2 дополнительных единицы успеха – но только при успешной атаке!

ПРИМЕР: На игрока 1 нападает варвар с мечом. Ранги вычитаются: меч (3) минус кожаная броня (1) даёт 2. Поэтому варвар при ударе получает 2 дополнительных единицы успеха. Если атака проходит как обычно, варвар нападает с помощью нужного подхода, а игрок защищается. Варвар атакует **Сильно** (+2) и выбрасывает 2 плюса. Игрок защищается **Проворно** (+3) и тоже выбрасывает 2. Таким образом, атака неудачна, потому что защита выше атаки. Превосходство меча над кожаной бронёй значения не имеет. Если бы варвар выбросил 3, засчиталась бы ничья. При

обычных правилах атака не причинила бы вреда, но варвар получил бы усиление. При использовании рангов оружия всё меняется: игрок должен понести обе единицы урона, получившиеся из разницы рангов. Если бы бросок варвара был ещё лучше, урон, конечно, соответственно возрос бы.

Поэтому ранги относятся только к урону, который причиняет оружие или берёт на себя броня, а не к тому, насколько хорошо персонаж обращается с оружием или бронёй. Это, в свою очередь, регулируется выбором нужного подхода или соответствующих аспектов и трюков (смотрите выше). Так что если вы решите играть с рангами, эти правила действуют для любого оружия: личного и отобранного у врагов.

Более точное описание депонианского оружия и брони вместе с аспектами и рангами вы найдёте в главе о технологиях Депонии на странице 214.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ТРАНСПОРТ

Путешествия на Депонии затруднительны, нормальные дороги редки, поэтому лишь очень немногие люди ещё имеют автомобили. Однако торговцы, кладоискатели и искатели приключений часто нуждаются в транспорте. Личный или частный транспорт, являющийся неотъемлемой частью инвентаря и концепции персонажа, разумнее всего представить как его аспект.

Если вы хотите разобраться в этом подробнее, то можете использовать для этого и всего остального транспорта в игре следующие правила: даже если в игру вводится новый транспорт или он имеет решающее значение лишь в конкретных ситуациях. Каждое транспортное средство получает два аспекта или проблемы, определяющих достоинства, но также и недостатки модели – так, например, она может быть **"ТЯЖЕЛО БРОНИРОВАННОЙ"**, но также **"ЕСТЬ БЕНЗИН КАК НЕ В СЕБЯ"**. В зависимости от того, сколько такой транспорт может вынести, он получает до трёх ячеек стресса и возможность вписать последствия – скажем, **"РАЗБИТОЕ ЛОБОВОЕ СТЕКЛО"** – лёгкое, **"ЛОПНУВШАЯ ШИНА"** – среднее, **"ВЕСЕЛО ГОРЯЩИЙ БЛОК ДВИГАТЕЛЯ"** – серьёзное.

Кроме того, у транспортных средств, конечно, различается скорость. Но по сути скорость транспортного средства имеет значение лишь при погонях. Поэтому вместо того, чтобы приписывать каждому транспортному сред-

ству абстрактную скорость, мы сошлёмся на таблицу ниже:

СКОРОСТЬ ПО ВОЗРАСТАЮЩЕЙ

- 1 Пешком/эвакуатор/танк/мусорный голем/мусорный катер/подводная лодка/аэролат
- 2 Ездовой паук/драга/бот/рыболовецкое судно/паратанк/монстр-трак/мотокарета/войсковой транспорт
- 3 Хомячий шар/пиратский корабль/внедорожник/крейсер Органона
- 4 Мотоцикл/эрон/скоростная яхта

Если дойдёт до погони с транспортом различных скоростей, водитель более быстрого транспортного средства получает одно или несколько бесплатных использований его аспектов – в соответствии с разницей рангов в таблице. Так, мотоциклист, преследующий пешехода, может бесплатно использовать эти аспекты трижды. Баланс могут вновь изменить внешние обстоятельства, например, пешеход может отделаться от грузовика в густом подлеске. Более подробную информацию о депонианском транспорте вы найдёте в главе "Технологии" на странице 215.

DEPONIA
The Minebike



ТИПИЧНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕПОНИИ

Итак, вы представляете, как устроить игровой вечер и как побудить игроков быть активными. Теперь поговорим о тех историях, которые во вселенной Депонии рассказывать лучше всего, чтобы в конце группа сказала: "Да, это вписывается в моё видение сеттинга". (Такого, дорогой мастер, они никогда не скажут, ведь обычно игроки – невежественный сброд, св... свиньи, перед которыми ты мечешь бисер своего высокого искусства рассказчика – без обид, дорогие игроки. В лучшем случае они не будут придираться, и это станет тебе аплодисментами.)

Трилогия о Депонии претендует на звание "драмеди ошибок". Ладно, это необязательно осуществлять в ролевой игре – и точно не каждый вечер, иначе это быстро наскучит. Но смесь драмы и комедии была бы идеальна для вашей истории. Поэтому истории стоит иметь серьёзную преамбулу с трагическими моментами – но содержать многие элементы комедии за счёт протагонистов и некоторых странных ситуаций. Не бойтесь, обычно в настольных играх они происходят сами собой – вам нужно лишь это допустить. Элемент "ошибок" уже сложнее, и он совершенно необязателен. Куда важнее, вероятно, следующие элементы, часть которых может привнести в историю мастер, но часть и игроки: конфликт бедных против богатых. Справедливости против закона. Проблема стояния у самого себя на пути. Что важнее? Собственное эго или достижение высшей цели?

Чтобы максимально приблизиться к играм, ГМ может нарисовать картину полностью разрушенного, нечестного мира, где царит бесконечная несправедливость, но большинство людей смирилось со своей судьбой. Кроме того, они ещё и невероятно доверчивы и терпеливы, так что герои, как правило, легко могут их эксплуатировать. Игроки могут отдать должное наследию Депонии, отыгрывая людей, являющихся по сути опустившимися эгоистами, хотя и имеющими мотивацию что-то изменить в ситуации, но точно так же способными сделать всё ещё хуже своими эгоистичными поступками.

Кроме того, при всей той логике, которую мы попытались задним числом втиснуть в эту книгу, Депония – не реалистичный мир, а прежде всего притча из истории рассказчика трилогии игр, Барда. Любая история о Депонии может быть ещё одним из его рассказов, служащих, как правило, для того, чтобы оправдать его поведение. Это премудрый Поки уже описал в своём труде, известном как "Предисловие" (смотрите выше).

Поэтому идеальным вступлением для приключения на Депонии было бы, если бы ГМ вжился в роль Барда/Бродяги, чтобы обеспечить эту экспозицию перед настоящим началом сценария.

ПРИМЕР:

ГМ (в роли Бродяги): "В метро одна старуха попросила меня убрать ноги с сиденья. Сначала я собирался уступить её просьбе, но потом вспомнил о дрексиканской гражданской войне и рассказал следующую историю, в которой ваши персонажи тоже сыграли не самую малозначительную роль..."

Идеальным завершением же была бы, как следствие, мораль, также высказанная мастером. Итог игрового вечера в контексте изначального рассказа. ГМ может серьёзно или с намеренно нелепым малодушием свести действия игроков к той морали, которая делает его в роли Бродяги правым:

"И точно так же, как наши герои отстаивали гору Лос Стеклоотходас, каждый должен отстаивать своё право оставить ноги на сидении".

Теперь вы наверняка спросите: как выглядит настольная сессия на практике? Для этого мы написали небольшой пример диалога, в котором... ах, погодите, нет. Мы ведь уже не в XX веке. Вот QR-код, ведущий на видео на Youtube, которое вы можете посмотреть в качестве примера.



Без минимальных познаний в технологиях люди на Депонии пропали бы. Каждый знает, как управляться с мусоросжигательным мотором, кактусовым прессом или ручной гранатой. Это простые предметы быта, делающие жизнь хотя бы возможной – пусть даже большинство депонианцев и понятия не имеет, как именно этот хлам работает.

Люди также умеют пользоваться видеокамерами и простыми компьютерами, пусть даже эта продвинутая технология основана на устаревших форматах, неказистой смеси из цифровых и аналоговых приборов минувших дней, которым посчастливилось пережить большой коллапс данных, на тот момент уже вышедших в тираж и заново выуженных из мусора. Картриджи прижились как наполовину аналоговый, наполови-

ну цифровой носитель для всего от музыки и видео до целого сознания.

Однако планета также – родина множества технических чудес, часть из которых нашла путь на Депонию с Элизиума или от Органона либо является пережитками давно забытых дней, и к ним относятся как к магическим культовым предметам. Иные созданы талантливыми гениями-инженерами. Об этих особых устройствах пойдёт речь в следующей главе. Большинство из них герои могут, если более или менее повезёт, найти где-нибудь в хламе или купить в магазине. Сколько стоит конкретный предмет, можно понять по указанной в скобках доступности. Цены же мы не уточняем, потому что они варьируются по всей Депонии.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ АРТЕФАКТЫ ПРАОТЦОВ

СЕТЕВЫЕ ШЛЕМЫ (ОЧЕНЬ ЧАСТЫЕ)

Эти модные белые шлемы не только защищают от жгучих солнечных лучей или от ушиба при падении, а ещё и посылают изображения и звук прямо в мозг носителя. Когда-то они, вероятно, соединялись со всемирной коммуникационной сетью, но сегодня ещё передают лишь скучное сообщение об ошибке. Тем не менее, встроенная в этот шлем техника может пригодиться механику: камеры, динамики, микрофоны, запоминающие устройства и нейронные интерфейсы – из этого легко можно сделать портативную станцию местного вещания.

БУРЫ ДЛЯ ЯДРА ПЛАНЕТЫ (ДОВОЛЬНО ЧАСТЫЕ)

Праотцы ненавидели долгие поездки и всегда выбирали кратчайший путь между двумя точками. Иногда он вёл прямо сквозь ядро планеты. Бур для ядра – это маленький одиночный транспорт из крайне жаропрочного материала с лазерной сверлильной головкой спереди. Устройство позволяет пройти сквозь планету за несколько часов. Какой ущерб нанесли праотцы с их помощью, теперь можно только гадать. Но куда интереснее вопрос, как заново запустить эти штуки, не так уж редко попадающиеся среди хлама – ведь достаточно мощный источник энергии не найден по сей день.

ЦЕЛЕБНЫЕ ЗЕЛЬЯ (РЕДКИЕ)

Зелья и другие чудо-препараты бывают различных видов: +5, +10 и т.д., пусть даже никто точно не знает, что это должно значить. Их действие депонианцы также приписывают магической силе, но на самом деле зелья содержат запас нанитов, которые устраняют повреждения тканей и убивают возбудителей болезней. Их изобрели на закате последней цивилизации, они очень редки и неизмеримо дороги. Вероятно, должны существовать и мана-зелья, которые, однако, не имеют явного эффекта, по крайней мере, представления Биппо-Разрушителя (смотрите "Знаменитые путешественники") они увлекательнее не делают.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: Приём зелья полностью исцеляет персонажа и вычёркивает все физические последствия.

ГОЛОПРОЕКТОРЫ (ОЧЕНЬ ЧАСТЫЕ)

В наши дни голограммы – редкое зрелище, но ранее они должны были быть куда привычнее. Голопроекторы на все случаи жизни, а потому и всех размеров, можно найти в хламе и, обладая некоторыми знаниями, снова запустить.

В большинство встроены запоминающие устройства, с которых иногда можно спасти данные из прошлого. К сожалению, лишь немногие из них приносят много пользы при реконструкции истории: большинство демонстрирует сюжеты о только что поданной еде или совокупляющихся людях. Поэтому голопроекторы отлично подходят для отвлекающих манёвров.

ТОННЕЛЬНЫЕ ИСПАРИТЕЛИ (РЕДКИЕ)

Это устройство размером с шахтёрский мотоцикл испускает энергетический импульс, испаряющий или вытесняющий воду из трубы диаметром в два метра. Так можно буквально простреливать в море тоннели, которые останутся невредимы, пока работает устройство. Так праотцы, вероятно, исследовали морское дно и разрабатывали точки бурения в поисках сырья. Тоннельные испарители – редкая находка, и их сложно обеспечить энергией. Конечно, встаёт и вопрос, насколько проходящий по тоннелю доверяет индикатору заряда.

КОРТИК ПРОСТРАНСТВА (УНИКАЛЬНЫЙ)

Этот уникальный артефакт смогут увидеть лишь очень немногие: он лежит в личном музее процветавшего крупного предпринимателя. Это может быть технически высокоразвитый пережиток ранних времён султаната Аль-Го-ри, а может, и бунков. На эфесе кортика есть маленькая кнопка; того, кто её нажмёт, телепортирует назад через пространство. Историки предположили, что этот, в сущности, бесполезный артефакт был создан неисправным. Кортик телепортирует владельца ровно на 27 метров назад – для быстрого побега, например, сразу после его кражи, поэтому он всегда пригодится.

ПИРАТЫ-РЕПЕТИТОРЫ (ЧАСТЫЕ)

Эти маленькие роботы постоянно попадают в мусорных горах. Они представляют собой пиратов примерно 20 сантиметров ростом, с зелёной кожей и в красных камзолах и, вероятно, помогали школьникам прошлого с домашним заданием. У них глубокие познания в истории, прежде всего Грязного Озера, пусть даже большинство может произнести лишь фразу "Математика скучная, давай поиграем. Апп!"

ПОГОДНЫЕ ГЕНЕРАТОРЫ (ОЧЕНЬ ЧАСТЫЕ)

Праотцы не позволяли испортить день таким мирским вещам, как погода. Если они намеревались устроить пикник на траве, природе приходилось покориться. Для этой цели создали погодные генераторы, способные с помощью ныне труднопонимаемых импульсов, выстреливаемых в небо, управлять погодой. Частота этих находок подразумевает, что тогда владеть такой штукой должна была каждая семья, что наверняка приводило к забавным недопониманиям, когда одна сторона хотела запускать воздушных змеев, а другая – лепить снеговика.

ГИПНОТИЧЕСКИЕ КРОЛИКИ (РЕДКИЕ)



Эти голубые махровые кролики с красными глазами, вероятно, тоже родом из древности. Их использовали одновременно в качестве детской игрушки и для коррекции поведения подростков. Тот, кто посмотрит кролику в глаза, подчиняется определённым приказам и способен отказаться

от изначально привычных моделей поведения. Либо же при использовании его забрасывает в параллельный мир, созданный из его собственных кошмаров, что, однако, также можно объяснить простым гипнозом. До сих пор в мусоре было найдено как минимум восемь таких зайцев.

ЭНЕРГЕТИКИ (ОТ РЕДКИХ ДО ЧАСТЫХ)

То, что эспresso может разбудить почти мертвеца, сегодня – общеизвестный факт. Однако у

праотцов было и кое-что получше: энергетики разливали по банкам и раздавали рабочему населению, чтобы те могли вкалывать по 16 часов в день. Даже сегодня иногда находят нетронутые банки, употребление которых даёт чрезвычайный заряд энергии.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: Тот, кто выпьет энергетик, получает по бонусу +2 к подходам Сильный, Проворный и Умный. Однако через день, в течение которого держится эффект, наступает изрядное похмелье, которое записывается как среднее последствие и исчезает только после обильной выпивки, покоя и солёно-кислой еды.

ЗАЩИТНЫЕ АМУЛЕТЫ (РЕДКИЕ)

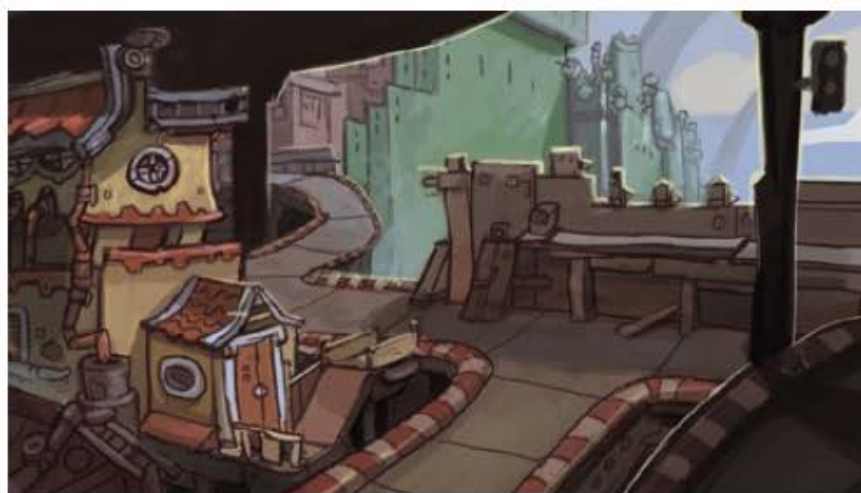
Праотцы производили брелки, имеющие беспроводную связь с охранными дронами или скорой помощью. При нажатии кнопки те отправлялись владельцу на помощь. Сегодня, к сожалению, хотя их ещё можно найти, их услуги больше не предлагаются, поэтому они действуют скорее как плацебо... о чём персонажи, в свою очередь, могут не знать. И, конечно, всё ещё могут существовать (неисправные) рабочие дроны.

СВЯЩЕННАЯ СОВА Х'ННЦ (УНИКАЛЬНАЯ)

Эта статуя якобы стоит где-то на Токсиденте и представляет собой священную сову. Она якобы дарует владельцу три желания, наделяет бессмертием и умеет стрелять молниями из задницы. Но так как она высотой 60 метров и сделана из чистого обсидиана, до сих пор в этом ещё никто не смог убедиться.

НАДУВНОЙ ПАРК АТТРАКЦИОНОВ (ОЧЕНЬ РЕДКИЙ)

Некоторые современные артисты зашибают большие деньги на том, что некогда нашли такой артефакт и теперь ездят по странам, чтобы приносить людям веселье. Надувной парк развлечений разворачивается из куска пластика размером с чемодан и содержит американские горки, закусовые (без персонала), водную горку и водные велосипеды. Но, как ни странно, никакого надувного замка.



СОВРЕМЕННЫЕ ПРИБОРЫ

ИНВЕРТЕРЫ ЭНЕРГИИ (ЧАСТЫЕ)



Инвертер энергии – пожалуй, важнейшее достижение современных инженеров. Импровизаторы среди механиков используют их во всех сферах жизни. Вы можете предположить, что это устройство способно лишь изменять направление тока в приборе, но не всё так просто. Если знать, как пользоваться этими штуками, можно полностью изменить принцип работы: поезда едут в обратную сторону, конденсаторы становятся отвердителями, холодильники – духовками и так далее. Как именно это работает, не знают даже сами инженеры. Главное, что это просто происходит.

Инвертеры тока – полезные инструменты во всех сферах жизни, и каждому механику стоит иметь такой при себе.

ВОЗДУШНЫЕ ДРОНЫ (ОБЫЧНЫЕ)



Многие инженеры и хламоискатели держат этих простых роботов в качестве компаньонов. Воздушные дроны не умеют говорить (не считая нескольких пищущих звуков), а также не особо умны. Но благодаря небольшим роторам они могут быстро преодолевать по воздуху большие дистанции и находить сверху интересные залежи сырья, к которым потом отводят своих хозяев.

ВОДООСУШИТЕЛИ (ОБЫЧНЫЕ)

Находчивые инженеры придумали для иностранных легионов водоосушитель: этот прибор извлекает из одного литра воды жидкость и оставляет лишь немного пыли и грязи, которые легионерам позже нужно просто растворить в воде, чтобы получить обычную известную им "питьевую" воду. Это изобретение неоднократно номинировали на премию за самое бесполезное изобретение Депонии, что является довольно сильным заявлением. Но в колониях оно всё ещё в ходу.

ВОДОПЕРЕРАБОТЧИКИ (ЧАСТЫЕ)

Куда больше смысла в водопереработчиках, которые носят с собой почти каждый хламоискатель в отдалённых регионах. Это весьма сложное портативное устройство фильтрует загрязнённую воду до более-менее питьевой. О том, откуда именно берётся "загрязнённая" вода, мы сейчас говорить не будем.

КАКТУСОПОТРОШИТЕЛИ (ОБЫЧНЫЕ)

Не менее полезный инструмент в условиях одиночества в пустыне – кактусопотрошитель, который как бы высасывает кактусы сотнями маленьких иголок и в зависимости от модели сразу перерабатывает мякоть во вкусный паштет или пироги. Кожицу оставляют в надежде, что она восстановится. Однако из-за веса в добрых две тонны эти устройства подходят лишь немногим путешественникам, и обычно их везут с собой караваны.

УЛЬТРАЗВУКОВЫЕ ВОЛШЕБНЫЕ ЛОЗЫ (ОЧЕНЬ РЕДКИЕ)

Инженеры создали эти лозы, чтобы искать подземные водяные жилы или другое сырьё. Обычные депонианцы приписывают действие лоз неким эзотерическим силам. На самом деле в них встроены высокотехнологичные ультразвуковые сенсоры. В целом это, по сути, похоже на один из этих дурацких пультов дистанционного управления в форме волшебной палочки.



ПИЛЮЛИ СЧАСТЬЯ ДОКТОРА УЛЫБАЙТЕ (ЧАСТЫЕ)

"Отличный вкус – отличное настроение."

"Повышает склонность к самоубийству и риск запоров."

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: пилюли счастья доктора Улыбайте – продукт массового производства, который по сути можно считать эликсиром храбрости. За принятую дозу персонаж может в этой же сцене использовать бонус +2 к любому одному действию, связанному с глупым, но героическим поведением. С криком броситься на орду крыслолюдей-варваров, выступить перед большой толпой или выудить ключ из только что остановившегося измельчителя – хорошие примеры. Конечно, можно принять больше одной дозы, но начиная со второй персонаж получает последствие "ПОРХАНИЕ КАК У КОЛИБРИ, ПУЛЬС КАК У МЫШИ", которое ГМ может один раз бесплатно призвать против него.

КЕПКА-СОКОВЫЖИМАЛКА (УНИКАЛЬНАЯ)

Кепка-соковыжималка позволяет выжимать тропические фрукты даже без твёрдого основания и при желании дополняется трубкой, отводящей получившийся сок прямо в рот. Кроме того, в ней вы похожи на светского льва или львицу. Жаль, что тропические фрукты так чертовски редки. В этом устройстве нет ничего особенного, но мы считаем, что эта кепка достойна упоминания. Существование подобной вещи кое-что говорит о Депонии.

СОЛНЕЧНЫЕ ОЧКИ ВЕЧНОЙ ТЬМЫ (УНИКАЛЬНЫЕ)

Магическим образом эти очки лишают носителя зрения на время ношения. Закрашенные чёрным стеклом к этому, предположительно, отношения не имеют.



ЗОЛОТОЙ ДРАКОН НЕВИДИМОСТИ (УНИКАЛЬНЫЙ)

Золотой Дракон Невидимости считается самым могущественным прибором Депонии. А силы его невообразимы. Теоретически он может быть способен на всё: уничтожить мир или оживить мертвеца. К сожалению, Золотой Дракон Невидимости ещё и совершенно невидим, и сейчас никто не знает, где он находится. Тем не менее, он является объектом бесчисленных легенд, и его постоянно ищут оптимистичные солдаты удачи.

БИООТХОДНЫЙ ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР (В ПРОЕКТЕ)

Большинство моторов Депонии ещё работает на горючем на основе нефти, более современные имеют мусоросжигатель. Инженеры постоянно работают над кое-чем куда более эффективным: над биоотходным термоядерным реактором, который вырабатывает из небольших объёмов компоста самую чистую и экологичную энергию. Рабочая модель до сих пор не создана, но среди механиков он считается священным Граалем. Органон пытается саботировать работу над этим изобретением: всё-таки если оно удастся, планета, возможно, получит ещё один шанс, что доведёт всю операцию до абсурда. А куда девать 11000 безработных клонов?

РЕПУЛЬСИОННЫЕ ТЕЛЕЖКИ ДЛЯ ПОКУПОК (ОБЫЧНЫЕ)

Механики, как правило, используют имеющиеся в изобилии тележки для покупок, чтобы собрать своё барахло среди мусора. Но всем известно: везти такую тележку через свалку может быть довольно утомительно. Поэтому модели лучше оборудованы репульсионными двигателями, позволяющими им слегка парить над поверхностью. Это не только практично, это ещё и хорошее средство передвижения для инфантильных путешественников без достоинства.

МУЛЬТИПСИХОПАСПОРТ (РЕДКИЙ)

Мультипсихопаспорт – это маленький портативный компьютер с довольно большим дисплеем, имеющий всего одну функцию: притворяться официальным документом. Для этого нужно незаметно просканировать обманываемого человека и ситуацию. На основе этих данных мультипсихопаспорт создаёт поддельный цифровой документ, чтобы убедить нужного человека. Внимание: вероятность ошибки на данный момент – 45%. Кроме того, прибор склонен давать владельцу в документах крайне глупое прозвище. Да, глупое даже по меркам Депонии.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: Мультипсихопаспорт имеет свой собственный аспект – ЧАЩЕ ВСЕГО ПАСПОРТ ПОДХОДИТ – который, как обычно, может призвать и игрок, и ГМ. Игрок получает один бесплатный призв.

СПРЕЙ ПРОТИВ ЧЕГО-НИБУДЬ (ОБЫЧНЫЙ)

Во многих местах Депонии спреи заменили ранее привычные биты с гвоздями в качестве средства защиты с тех пор, как один хламоискатель однажды наткнулся близ Боствок-Эртеля на контейнер, полный банок со спреем. С тех пор в ходу спрей против волков, спрей против крыс, спрей против пауков и спрей против спреев, и депонианцы постоянно используют их в борьбе за еду с мутировавшей природой. Спреи не так узкоспециальны, как можно решить по названию, ведь их жертву разъедает кислота в высокой концентрации, из чего можно предположить, что это работает как с волками, так и с пауками.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: банка спрея (неважно какого) один раз даёт бонус +2 к урону при атаке на органическую сущность.

МАШИНЫ ВРЕМЕНИ (КРАЙНЕ РЕДКИЕ)

То, что путешествия во времени возможны, доказал ещё несколько веков назад работник университета Фердинанд фон Кроппштокедь, балуясь с изоляцией генератора, вследствие чего тот благоприятно срезонировал с

катушкой магнитной ленты в главном конденсаторе, и образовался временной тоннель, пославший фон Кроппштокедь на 12 секунд в прошлое, где юноша воспользовался шансом приклеить самому себе на спину табличку, на которой читались слова "Гни меня!".



Конечно, так называемый второй Кроппштокедь через несколько секунд исчез в прошлом, а его место заняла более старшая версия и более об этом не задумывалась.

К счастью, все эти события записала университетская камера наблюдения, и эксперимент можно было воссоздать. При дальнейших экспериментах с временными тоннелями быстро стало ясно, что изменить прошлое невозможно, не создав парадокс, который поглотил бы вселенную или её части. Как именно это доказали, на страницах этого путеводителя не поместится, но наша вселенная раньше явно была намного больше и красочнее. В конце концов, никто не заметил отсутствия "зеленого" цвета, так что, возможно, всё не так уж плохо.

Профессор Доктор Йорге Гётценбергер вскоре опубликовал на основе этого открытия свою книгу "Получай, квантовая теория!", которую сегодня можно считать фундаментальным трудом, в то время как Фердинанд фон Кроппштокедь посмертно получил Ш'Нобелевскую премию (его, к сожалению, насмерть запинали по пути домой).

На Депонии обо всём этом, конечно, ничего не знают – что, однако, делает всё ещё опаснее. Ведь технологии, позволяющие изгибать пространство и время, на Депонии определённо существуют, и лишь немногие способны с ними управиться. Но осознают ли они исходящую от них опасность?



Технологии и ваши герои:

Все эти приборы могут встретиться героям в ходе приключений и быть им полезными или принести затруднения. Они могут спасти им жизнь, послужить оружием или быть целью миссии. Так как путешествия во времени теоретически возможны, вы можете отправить своих героев в приключения сквозь эпохи и в далёкое прошлое планеты. Эта же технология позволяет создавать и червоточины, с помощью которых отважные герои смогут быстро преодолевать большие расстояния. Конечно, вы можете придумать для своей игры ещё множество других приборов, и мы предполагаем, что у игроков появится множество идей, как только в этом возникнет необходимость. В будущем мы можем представлять новые приборы в журнале "Uhrwerk!".



КАРТРИДЖИ СОЗНАНИЯ

Элизианцы в последние годы разработали импланты сознания. Так богатейшие из богачей делают ещё один шаг к бессмертию. Если тело погибнет, то разум, характер со всеми воспоминаниями сможет жить дальше в другом теле. А аварийный план эвакуации с планеты предполагает отправку в космос лишь картриджей в стазисе на борту маленькой капсулы – в сопровождении инструкций, по которым возможные инопланетяне смогут снова оживить сознания. Кроме того, картридж в голове позволяет точно и наверняка запоминать важную и сложную информацию – например, коды доступа к космическому лифту. А также при помощи этой технологии можно создавать копии собственного сознания – что действительно практично, если вы, например, пережили какую-то трагедию и хотите просто её забыть. Вжух, вставьте старый картридж, и всё в порядке. Однако так не стоит делать слишком часто, иначе рано или поздно 20-летний разум окажется в 80-летнем теле, что может особенно раздражать на вечеринках.



Конечно, есть у этой технологии и недостатки: такой имплант может отключиться или даже сломаться. А если на него записано что-то важное, за ним, возможно, вскоре будет охотиться половина планеты. С картриджем нужно обращаться осторожно, или его владелец станет органическими отходами. Также не стоит вынимать носитель на слишком длительное время, иначе рано или поздно тело его перестанет воспринимать.

Большинство депонианцев понятия не имеют об этой технологии. Лишь на Плавучем Чёрном рынке есть старая гвардия механиков и инженеров, достаточно опытная, чтобы с ней справиться. Вскоре после того, как несколько имплантов запутанными путями появились в Ржавом Море, там возникла элитная модная тенденция, и теперь всё больше – в первую очередь молодых – депонианцев можно увидеть с этим устройством в голове. Конечно, они даже не знают, насколько это опасно и как правильно обращаться с картриджем. Поэтому обращаемся к молодёжи Депонии: картриджи опасны. Не отпиливайте себе верхнюю часть черепа и не вставляйте в мозг магнитную ленту! Плевать, что делают ваши друзья!

Кстати, при несчастном случае с этими имплантами сознания (особенно если использовать дешёвые картриджи) может случиться так, что разум владельца расколется на несколько частей. Исследования показали, что так сознание может разделиться на следующие части: детски-наивную, спортивно-агрессивную, аристократически-высокомерную, жуткую и... рыжую.

Конечно, бывают и другие компоненты либо во многих случаях лишь один из них.

Импланты создают или чинят в камерах нейросинтеза. За это стоит благодарить тот факт, что Органон использует такие же аппараты для промывания мозгов, что один из них попал на Плавучий Чёрный Рынок, и теперь этой технологией "насладились" и депонианцы. Кроме того, с помощью камер

нейросинтеза можно ловить зашифрованный каналы местного вещания.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: картриджи сознания работают как резервная копия сознания и, таким образом, позволяют своего рода сохранение личности (смотрите страницу 200 и далее). Кроме того, они служат хранилищами данных и ещё имеют место для особых кодов, музыки или фильмов – чем больше, тем меньше личности у владельца. Но если картридж не первоклассного качества (то есть не был абсурдно дорог), персонаж получает аспект "ПЛОХОЙ КОНТАКТ", который ГМ в особых случаях может призвать против него, когда сочтёт это особенно забавным.

УЛУЧШАЮЩИЕ КАРТРИДЖИ (РЕДКИЕ)

Тот, у кого есть соответствующий (и очень дорогой) имплант, может использовать картриджи, чтобы улучшать свои способности: тогда он кажется более харизматичным, имеет более быструю реакцию или даже становится умнее. Технология ещё не совершенна, и возможно использовать лишь один картридж за раз.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: такой картридж увеличивает на +2 один из подходов в зависимости от "рода". Если картридж не первоклассного качества (то есть не был абсурдно дорог), персонаж получает аспект "ПЛОХОЙ КОНТАКТ", который ГМ в особых случаях может призвать против него, когда сочтёт это особенно забавным.

ЭЙДЕТИЧЕСКИЕ КАРТРИДЖИ (РЕДКИЕ)

Этот вид картриджей записывает всё, что персонаж видит, что делает его отличным устройством для шпионажа. Кроме того, из записанного материала можно сделать очень красивое видео с воспоминаниями, если владелец прикажет долго жить.

Несколько слов о картриджах

Картриджи, как уже сказано, универсальный носитель на Депонии и даже на Элизиуме. На них хранят музыку, голофильмы и что угодно. Обычно их раз за разом перезаписывают, и как крепкие носители они могут снести многое. Тем не менее, кое на что стоит обратить внимание: например, нагревать эти штуки или выцарапывать на них что-нибудь гвоздём – плохая идея, особенно если на них сознание. Кроме того, есть существенные качественные различия. "Платина-Профессионал" несколько дороже, но обычно их можно использовать лишь до 10 раз, а также они могут применяться в качестве картриджей для очистки. Дешёвые марки вроде "Многоцелевых Картриджей Ковбоя Додо" – по сути просто хлам, но к ним прилагается бесплатный леденец.



ТЕХНОЛОГИИ ОРГАНОНА

Органонцы, естественно, лучше всего вооружённая сила на Депонии. У них есть точные плазменные пушки и быстрый транспорт (смотрите "Транспорт" на странице 215). Однако есть ещё кое-что...

ТЕХНОЛОГИЯ КЛОНИРОВАНИЯ ОРГАНОНА

Органонцы, как уже упоминалось, клоны, а потому и фабрики клонов, ещё несколько лет назад усердно производившие пополнение, можно считать технологией Органона.

На фабрике в Порта-Фиско из биоотходов, нуклеиновой кислоты и сохранённых генетических чертежей создаются и искусственно выращиваются клоны. Фабрика непривередлива к сырью, если оно содержит основные ингредиенты жизни: минералы, воду, жиры, протеины, углеводы, а также нуклеиновую кислоту. Если не хватит основных веществ, клон не получит достаточно биомассы, чтобы выжить. При недостатке же нуклеиновой кислоты он не сможет вырасти и поначалу останется младенцем, которого, впрочем, ещё можно вырастить при последующей обработке (в этом всё, конечно, абсолютно никакого смысла, но кого это волнует?). Однако фабрика может воспроизводить не только чертежи органонцев, она также содержит телесный сканер, способный сделать полное изображение нейронной сети. При выращивании в камере клонирования новообразованные нейронные пути вырезаются в нужном положении крошечными ножами. Это можно представить как обрезание бонсай. С той, конечно, разницей, что мозг намного сложнее, а разрезы занимают несколько секунд. Поэтому тот, кто скормит аппарату собственную ДНК и просканируется, сможет создать точную копию самого себя со всеми воспоминаниями. Разумеется, даже посмертно. Больше о клонах на странице 202.

ТЕЛЕПОРТЫ ОРГАНОНА

До большого коллапса люди умели преобразовывать материю в энергию и наоборот. Возникает вопрос, почему же это не стало решением глобальной мусорной проблемы. Разве нельзя было

просто отправить все отходы к солнцу или преобразовать в тепловую энергию?

Теория о том, почему этого не случилось, основана на высокой вероятности неудачи этой технологии. Предположительно, произошёл несчастный случай, при котором биоотходы генетически слились в телепорте, и получился ужасный монстр, убивший неаппетитным способом множество учёных. Вероятно, здесь также была замешана история любви. Мы не знаем. Сегодня эта технология ещё используется лишь изредка, и обычно для безопасной перевозки груза Органомом. Только безумец воспользуется кабиной телепорта для путешествий. Одна маленькая ошибка – и вы станете молекулярным облаком или сольётесь с находящимся в кабине организмом (на Депонии это в основном мухи или плесневые грибы). Генетическое слияние, предположительно, необратимо, поэтому если Вы как турист наткнётесь на эти кабины, пожалуйста, не пользуйтесь ими или подождите до ближайшего выглядящего компетентным шлаколандца.

ПНЕВМОПОЧТА ОРГАНОНА

Помимо трасс существует ещё одна охватывающая всю планету сеть Органона: система пневмопочты. Это самый быстрый способ связи на планете, не имеющей глобальной телеграфной или телефонной сети. Приказы, отчёты и много-много заявок в маленьких капсулах отправляются сквозь вакуумные трубки и там до абсурда ускоряются, так что теоретически Главнокомандующий может связываться со своими подчинёнными в Свальдике с временной задержкой всего в несколько часов.

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ ОРГАНОНА

Органон владеет превосходными оружейными технологиями – пусть даже это оружие то и дело воруют повстанцы, бандиты или варвары. Плазменные пушки, плазменные гранаты, плазменные ружья и плазменные перцовые баллончики Органона будут несколько подробнее описаны в следующей главе об оружии и броне.



ОРУЖИЕ И БРОНЯ

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ДУБИНКА

Простейшее оружие на планете, которое легко смастерить из куска хлама. Убить ими противника в броне очень тяжело, но для нокаута они подходят.

Аспекты: нет

Проблема: нет

Ранг оружия: 1



ДУБИНКА С ГВОЗДЯМИ/МУСОРБОЛЬНАЯ БИТА

Более продвинутое оружие, которое может пробить лёгкую броню, круто выглядит, но, будучи довольно небрежно, как правило, сделанными, могут повредить тело самого владельца.

Аспекты: нет

Проблема: МНЕ ПОЧТИ ТАК ЖЕ БОЛЬНО, КАК И ТЕБЕ

Ранг оружия: 2



САБЛЯ, ТОПОР, РЖАВЫЙ МЕЧ

Лишь немногие депонианцы владеют таким благородным оружием, как меч - но топоры пожарных и лесорубов валяются повсюду. Это оружие пробивает большинство брони.

Аспекты: БОНУСНЫЙ СТОЛБНЯК

Проблема: ТЯЖЕЛО КОНТРОЛИРОВАТЬ

Ранг оружия: 3



ЛЁГКОЕ ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ

ДРЕВНИЙ ПИСТОЛЕТ, МУСОРНОЕ РУЖЬЁ, ПУШКА МЕХАНИКА, КОМПОСТНЫЙ ЛУК

Повстанцы, варвары и разбойники вооружились найденным в хламе старым оружием или просто сделали его сами. Они стреляют быстрее, чем оружие Органона, но совсем не такие мощные.

Аспекты: СКРЫТОЕ ОРУЖИЕ; ХУЖЕ, ЧЕМ ВЫГЛЯДИТ

Проблема: А ТАКЖЕ ЛЮБИТ ВЗРЫВАТЬСЯ У ВАС В РУКАХ

Ранг оружия: 2



ПЛАЗМЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ, ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА, ПЛАЗМЕННОЕ РУЖЬЁ

Плазменное оружие Органона стреляет относительно медленно летящим, светящимся лучом плазмы, от которого, если очень повезёт, можно даже успеть увернуться. Оно более или менее точное (что, конечно, зависит и от защиты) и пробивает лёгкую броню.

Аспекты: КРУТО И НАДЁЖНО

Проблемы: ВОЗМОЖНАЯ УТЕЧКА РАДИАЦИИ; ПЛАЗМЕННЫЕ ЦИЛИНДРЫ ДОРОГИЕ И РЕДКИЕ

Ранг оружия: 3



БИОСЛИЗЕМЁТ

На самом деле это просто водяной пистолет, заполненный ядовитой, мутагенной зелёной дрянью, попросту разъедающей кожу противника.

Аспекты: СЖИГАЕТ ВСЮ ОРГАНИКУ

Проблемы: СПОНТАННЫЕ МУТАЦИИ СРЕДЫ; ВНИМАНИЕ: УТЕЧКА!

Ранг оружия: 3



ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ

ПЛАЗМЕННЫЙ ГРАНАТОМЁТ, БОБРОМЁТ

Плазменный гранатомёт стреляет шаром плазмы, который потом взрывается. Похожий принцип у бобромёта, стреляющего бобром, который потом... ну да, тоже взрывается, потому что до этого съел динамит. Выстрелы из такого оружия болезненны!

Аспекты: ВЗРЫВАЮЩАЯСЯ ПЛАЗМА ИЛИ БОБРЫ

Проблемы: ВОЗМОЖНАЯ УТЕЧКА РАДИАЦИИ/БОБРОВ; ПЛАЗМЕННЫЕ ЦИЛИНДРЫ ДОРОГИЕ И РЕДКИЕ/БОБРЫ ЛЮБЯТ ОБРАЩАТЬСЯ ПРОТИВ ВЛАДЕЛЬЦА, ЕСЛИ МЫСЛЯТ ЗДРАВО

Ранг оружия: 4

ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИЙ ЛУЧ

Это отвратительное оружие отправляет часть противника в другое место, что может быть действительно неприятно. Если персонаж получает серьёзное последствие, пропадает половина его тела. Обе половины жизнеспособны, и их можно воссоединить (только тогда персонаж избавляется от последствия).

Аспекты: ПРОЧЬ!

Проблемы: ОГРОМНЫЕ ЭКСПЛУАТАЦИОННЫЕ РАСХОДЫ; ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ РЕДКИЙ; СПОНТАННЫЕ МУТАЦИИ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Ранг оружия: 4

ПЛАЗМЕННАЯ КРЕПОСТЬ

Эти большие органонские башни по сути всё сжигают. Пережить выстрел почти невозможно. Зато они далеко не точные, и ими могут управлять лишь умные машинисты.

Аспекты: БОЛЬШОЙ ВЗРЫВ; ВООРУЖЕНА

Проблемы: ОПАСНОСТЬ ВЗРЫВА; ВЕЧНАЯ ПОДЗАРЯДКА; ЛЕТАЕТ, СЛОВНО КОРОВА

Ранг оружия: 4

ЧЕРНОДЫРОМЁТ

Новейшее изобретение инженеров Депонии выбрасывает в пространство маленькую сингулярность, которая поглощает всё в радиусе нескольких метров и сжимает до зёрнышка в несколько сантиметров. Но оно имеет и функцию возврата.

Аспекты: ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ

Проблемы: ЧЕРТОВСКИ ДОРОГО; НУЖНО ЧАСАМИ ПЕРЕЗАРЯЖАТЬ; ЛЮБИТ ИСКРИВЛЯТЬ ВРЕМЯ

Ранг оружия: 5



БРОНЯ

БРОНЯ ОРГАНОНА (ТЯЖЁЛАЯ)

Невзрачная броня офицеров набита продвинутой техникой. Очевиднее всего, конечно, "механическая борода", дыхательный фильтр, одновременно служащий рацией, в которую, однако, встроено ещё и несколько датчиков движения, чтобы следить за окружением.

Забрала шлемов имеют инфракрасный режим, сами шлемы в то же время служат ещё и факсами. В наплечники встроены сейсмографы, в подошвы сапог – барометры, а в носки – спектрометры. В наколенниках находятся ультразвуковые измерительные приборы. А вот перчатки органонцев – это просто перчатки.



Аспекты: ОРГАНЫ ЧУВСТВ ОРГАНОНА; ЭЛЕГАНТНАЯ ФАШИСТСКАЯ МОДА

Ранг брони: 3

КЕВЛАРОВОЕ БЕЛЬЁ (ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ)

Кевлар – дорогой материал, который лишь очень редко находят в мусорных горах. Органон заявляет о правах на каждый грамм этого крайне стойкого материала. Но и варвары Ржавстралии одеваются почти исключительно в кевларовые трусы (даже женщины). Можно подумать, что в приоритете защита жизненно важных органов, но весьма мужественные варвары считают иначе. К тому же старательные механики оснащают кевларовые трусы генераторами магнитного поля, направляющими пули прямо в область бёдер. Всё это не слишком хорошо влияет на фертильность, но до сих пор никто об этом не спрашивал.

Аспекты: ОТКРОВЕННАЯ БРОНЯ

Ранг брони: 3

МУСОРБОЛЬНАЯ БРОНЯ (ЛЁГКАЯ)

Мусорбольшую броню мастерят из хлама, и обычно она защищает лишь жизненно важные органы, либо в случае женщин, как ни странно, только плечи и колени.

Аспекты: ЗАПОЛУЧУ ЛИ Я АВТОГРАФ?

Ранг брони: 2

ТРАНСПОРТ

НАЗЕМНЫЙ

МОТОКОЛЯСКА

Самое распространённое транспортное средство для большинства депонианцев, до сих пор часто используемое прежде всего в Герме. Мотоколяска – это сваренный из хлама неказистый транспорт с тремя-семью колёсами, приводимый в движение двигателем внутреннего сгорания и требующей более-менее ровной поверхности. Большинство мотоколясок – кабриолеты, потому что кислотный дождь однажды развёл крышу.

Аспекты: ВСЕПОГОДНЫЙ КАБРИОЛЕТ

Проблема: ЗАГРЯЗНЯЕТ ВОЗДУХ

Стресс: 2

МОТОЦИКЛ

Бывают различные вариации мотоциклов: те, что с двумя широкими колёсами и сильной амортизацией, помогают разведчикам быстро преодолевать мусорные горы. Шахтёрские мотоциклы едут по рельсам сквозь мусорные шахты и часто таскают вагонетки. Адские мотоциклы с узкими колёсами и могучими моторами используют прежде всего варвары Фронттира и Ржавстралии, чтобы терроризировать путешественников.

Аспекты: УЗКИЙ И БЕЗ ЗОНЫ ДЕФОРМАЦИИ; ЧЕРТОВСКИ ВЕЛИЧЕСТВЕНЕН

Проблема: АДСКИ ГРОМКИЙ

Стресс: 1

ЕЗДОВОЙ ПАУК

На севере Мизерии гигантских пауков дрессируют как ездовых животных. Эти твари быстры, способны за себя постоять и могут карабкаться по вертикальным стенам – но внешний вид у них, конечно, не для всех.

Аспекты: ВОСЬМИНОГИЙ УЖАС

Проблема: ЛЮБИМОЕ БЛЮДО: ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ

Стресс: 3, лёгкое последствие

ВНЕДОРОЖНИК

Минимальное оборудование для серьёзно настроенного хламоискателя-фрилансера. На внедорожнике можно преодолевать небольшие мусорные горы в поисках сырья. В кузове есть место для добытых сокровищ

Аспекты: КАКАЯ ТАКАЯ МАКСИМАЛЬНАЯ ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ?; НЕРАЗРУШИМЫЙ

Проблема: ЗАВЫВАЮЩЕЕ РАДИО

Стресс: 3, лёгкое последствие

МОНСТР-ТРАК

Следующая ступень для профессионального хламоискателя. Ничто не удержит монстр-трак. Кроме того, варвары любят использовать эти штуки как подвижные платформы для атак и просто давить своих жертв. На монстр-траке можно припарковаться даже на парковке для инвалидов – по крайней мере, возражать никто не станет.

Аспекты: ОГРОМНЫЕ КОЛЁСА

Проблемы: ВЕСИТ БОЛЬШЕ ТВОЕЙ МАМАШИ; ЖРЁТ БЕНЗИН КАК НЕ В СЕБЯ

Стресс: 3, лёгкое и среднее последствие

ХОМЯЧИЙ ШАР

Относительно дешёвое средство передвижения – хомячий шар, популярный у крысолюдей, но медленно входящий в моду и в Трёх Четвертях. Спускаться на нём с горы очень приятно, но как только вы застрянете в долине, возможно, лучше будет из него выйти.

Аспекты: ТОШНОТА ВКЛЮЧЕНА; ПРОЗРАЧНЫЙ ПЛАСТИК

Стресс: 0

ЭВАКУАТОР

По всей Депонии применяют эти тяжёлые экскаваторы, расчищающие путь хламоискателям или спасателям. На самом деле они должны также поддерживать чистоту дорог, но хлам скатывается обратно так быстро, что это больше не окупается, и сегодня никто уже даже не знает, где, собственно, проходят дороги.

Аспекты: ПРОЙДЁТ ВЕЗДЕ

Проблема: ОЛЕНЬ? КАКОЙ ОЛЕНЬ?

Стресс: 3, лёгкое и среднее последствия

МУСОРНЫЙ ГОЛЕМ

Эти большие мусоросжигатели на паучьих ногах добывают энергию из "съеденного" мусора, который собирают ковшами. Как правило, ими управляют пилоты, но некоторые работают полностью автономно. Они преодолеют любое препятствие.

Аспекты: ПРОСТО ПЕРЕШАГНИ

Проблема: СЛАБОЕ МЕСТО: СТУПНИ

Стресс: 3, лёгкое, среднее и серьёзное последствия

ТАНК

Органону лишь изредка требуется наземный штурмовой транспорт. Поэтому большинство танков на Депонии уже довольно старые и находятся на Шрапнельном берегу или на войне в колониях. В пустыне эти штуки всё ещё довольно эффективны, но в мусорных горах слишком медленны. Некоторым повстанцам и варварам удалось заполучить танки, пусть даже каждый выстрел из дула этого антиквариата - риск.

Аспекты: ТЯЖЕЛО ВООРУЖЁН... АНТИКВАРИАТОМ

Проблема: НЕТ ИНСТРУКЦИИ

Стресс: 3, лёгкое, среднее и серьёзное последствия

РЕЛЬСОВЫЙ И КАНАТНЫЙ

КРЕЙСЕР ОФИЦЕРОВ ОРГАНОНА

"Линкоры" Органона, конечно, никакие не корабли, а скорее поезда, курсирующие по магнитным дорогам, чтобы быстро перемещать войска. На них достаточно места для примерно 1000 офицеров и нескольких пассажиров. Есть тюремные камеры и настоящие гостевые комнаты. Двери на этих кораблях оборудованы сканерами, позволяющими войти только офицерам. Огромные колоссы имеют форму наковален и оснащены стальным покрытием, защищающим от атак строптивого населения. Они могут управляться пилотом или централизованно с командного поста в Порте-Фиско.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРАВИЛ: Характеристики крейсеров плохо поддаются описанию, а потому их подsegmenty следует рассматривать как танки.

МЕСТНЫЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ

В более цивилизованных регионах Депонии - то есть в Процветии, Герме и Смирении, там, где Органон хорошо пускает пыль в глаза, - есть уютные поезда, ходящие на уровне земли или по небольшим возвышенным трассам. В Смирении есть даже ещё рабочее метро, в то время как в Рутлении оно уже давно служит лишь бункером. Поэтому депонианцы побогаче могут добираться до своей работы для галочки, не контактируя с мусором. В султанате Аль-Гори существует даже подземный монорельс, связывающий друг с другом дворцы раз-

ных султанов.

ДРЕЗИНЫ, ВАГОНЕТКИ И ШАХТЁРСКИЕ МОТОЦИКЛЫ

Под хламом можно найти ещё много железных дорог - не только в шахтах. Хламоискатели пользуются этой системой, чтобы в вагонетках отвозить свои полезные ископаемые к пункту назначения. В качестве привода в основном используют дрезини. В регионах побогаче есть шахтёрские мотоциклы. Но дрезини - это ещё и возможность более-менее быстро передвигаться по поверхности, если смириться с тем, что это выглядит действительно смешно.

КАНАТНЫЕ ДОРОГИ

Конечно, каждый знает орбитальный лифт на Элизии (смотрите страницу 56) и немногие спасательные капсулы, на которых ещё можно туда отправиться. В быту они роли не играют. Канатные дороги уже куда привычнее, и они облегчают, особенно на севере Трёх Четвертей, дорогу к мануфактурам для пригородных рабочих либо - в качестве подъёмника - путь в Бад-Жёлудь. В Паркстоне есть живописная, заросшая лианами система канатных дорог, частично работающая на мускульной силе, но частично остановленная и служащая хиппи жильём. Даже в Дизропе, особенно в горных районах, довольно широко распространены такие дороги, но они не всегда внушают уверенность.

ВОДНЫЙ

Несмотря на опасность депонианских водоёмов, будь то кислота, морские чудовища или пираты, морские пути - всё ещё самый быстрый способ добраться из точки А в точку Б.

МУСОРНЫЕ КАТЕРА

В морях и реках господствуют прежде всего эти мусорные катера: простые транспортные суда с большой полезной площадью и маленькими жилым и командным блоками. На них хламоискатели и торговцы привозят свои более или менее ценные находки в далёкие порты, чтобы заработать несколько медяков. У некоторых катеров к тому же есть колёса или специальные магнитные устройства, чтобы ездить даже по органонским трассам, что, конечно, опасное дело.

Аспекты: УЮТНЫЙ, НО БЕЗЗАЩИТНЫЙ; ГИБКИЙ

Стресс: 2, лёгкое последствие

ШЛАКОЛАНДСКИЕ ДРАГОНБОТЫ

Культовые драгонботы шлаколандцев - массивные чудовища из кроваво-красной стали, обычно украшенные рожами монстров из шлаколандской мифологии. Гальюнными фигурами служат плюющиеся огнём головы драконов из чёрного металла.

Хотя для шлаколандцев традиционные драгонботы - обычные торговые корабли, большинство капитанов мусорных катеров при виде них сбегает и бросает свои товары за борт. Для самозащиты драгонботы помимо огнемётов, конечно, вооружены также гарпунами и пушками.

Аспекты: УЖАСАЕТ И ПЛЮЁТСЯ ОГНЁМ

Проблема: УГНЕТАЕТ

Стресс: 3, лёгкое и среднее последствия



ПИРАТСКИЕ КОРАБЛИ

Пиратские корабли большинства морских бандитов по сути выглядят как мусорные катера с тюнингованными моторами и большим числом надстроек для размещения экипажа. Исключения составляют только пираты Грязного озера: они часто строят свои корабли из дерева или хотя бы отделяют им, чтобы те выглядели уютнее и аутентичнее. Вместе с подвесными моторами внутреннего сгорания они используют паруса, обычно, впрочем, служащие лишь украшением. Корабли Грязного озера могут иметь абсурдные габариты, потому что пиратские капитаны вечно пытаются друг друга перещеголять.

Аспекты: УЮТНЫЙ ВНЕШНИЙ ВИД

Проблема: ЛЮБИТ ОКАЗЫВАТЬСЯ ПРОКЛЯТЫМ

Стресс: 3, лёгкое последствие (в зависимости от размера и больше)

ПРОЦВЕТИАНСКИЕ СКОРОСТНЫЕ ЯХТЫ

Процветианцы молятся на гибрид гоночных лодок и роскошных яхт, которые по тем же причинам, что и у пиратов, делают всё быстрее и всё больше. На них часто есть покерные столы, бассейны и пилоны. И, конечно, они привлекают пиратов.

Аспекты: ВЫЧУРНАЯ И СВЕРКАЮЩАЯ

Стресс: 2, лёгкое последствие

АЛЬ'ГОРИЙСКИЕ РЫБОЛОВЕЦКИЕ СУДА

Султаны владеют армадой полностью автоматических судов, при помощи сетей избавляющих Пандемический канал от съедобной рыбы. По сути корабли - огромные, очень простые роботы, которые ещё и сразу готовят рыбу и раскладывают по маленьким пластиковым тарелочкам. Они - стоящая цель для пиратов и террористов.

Аспекты: ВСЁ ОТРУБАЕТ

Проблема: ОГРОМНЫЕ РАСХОДЫ

Стресс: 3, лёгкое, среднее и серьёзное последствия

ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ

На Депонии очень мало подводных лодок, их нет даже у Органона. Но по планете якобы ещё плавают несколько сверхбогачей, владеющих такой роскошью, в том числе один или несколько рутленийских чиновников, султанов или криминальных боссов. Эти корабли могут ходить под поверхностью моря и замечать таким образом таящиеся на дне сокровища - а благодаря роботам и сразу собирать. Конечно, такой корабль был бы идеальным транспортом для опытной группы.

Аспекты: СТРОГО СЕКРЕТНО

Проблема: РЕДКИЕ И ДОРОГИЕ

Стресс: 2, лёгкое и среднее последствие

КСИНОМЕГАНСКИЙ ВОЙСКОВОЙ ТРАНСПОРТ

В то время как колониальные державы Дизропы в основном используют простые грузовые суда, чтобы отправлять в Свальдику войска, роботы из анклава создали специальный войсковой транспорт, чтобы отвозить свои подразделения из Ксиномеги в Еслинет. Ну, точнее, у них ровно одно такое транспортное средство, каждые несколько месяцев причаливающее в Бухте Брака, чтобы там взять на борт новых роботов, которые потом в вык-

люченном состоянии преодолевают долгий путь либо в Эугир, либо прямо в Еслинет. Это простой грубый металлический блок с полностью автоматическим ходом, а так как экипаж в пути находится в стазисе, он легко может произвести впечатление жуткого корабля-призрака. Конечно, такой транспорт тоже стоящая цель для пиратов и бойцов Сопротивления, отчаянно ищущих оружие.

Аспекты: КОМАНДА СКЕЛЕТОВ

Стресс: 3, лёгкое и среднее последствия

Конечно, в депонианских морях есть и куда менее впечатляющие плавсредства вроде досок для сёрфинга хиппи из Цунами или плавучих домов хиппи из парков. Также эти хиппи передвигаются на педально-пропеллерных лодках на воздушной подушке сквозь болота Компоста, чтобы отбиваться от Органона.

ВОЗДУШНЫЙ

Депонианцы уже давно не имеют опыта в воздухоплавании. После различных космических катастроф даже во время проекта "Элизиум" решили использовать куда более безопасный космический лифт вместо запуска челноков. Из-за повреждения магнитного поля планеты навигация при помощи инструментов сегодня невозможна, а хорошие пилоты по большей части вымерли...

Где-то в хламе точно могут быть один-два спортивных самолёта, которые можно починить, но кому ими управлять?

ПИЛОТИРУЕМЫЕ ДРОНЫ

Несколько более распространены роторные летательные аппараты: дроны чуть большего размера, способные поднять лёгкого человека на несколько метров в воздух, но, к сожалению, имеющие очень ограниченную досягаемость.

Аспекты: БЕСШУМНЫЙ

Проблемы: НЕТ МЕСТА ДЛЯ ПРОВИАНТА; ДАЛЕКО НЕ УЛЕТИТ!

Стресс: 2

ПАРАПЛАНЫ

...в ходу прежде всего в Фекалии, где удобные тёплые восходящие потоки доставляют семью императора в Царский Стул. Их вполне можно использовать и в других регионах, но куски хлама с острыми краями удерживают от этого большинство людей. В Фекалии хотя бы падение мягкое.

Аспекты: БЕСШУМНЫЙ

Проблемы: ДАЛЕКО НЕ УЛЕТИТ; ЗАВИСИТ ОТ ВЕТРОВ

Стресс: 0

АЭРОСТАТЫ

...относятся к летательным аппаратам, с которыми экспериментируют братья Ронг (смотрите страницу 70). Горячего воздуха достаточно даже на Депонии, но шёлк для шара добыть трудно. Попытки братьев достигнуть Элизиума на шаре из старых кожаных курток до сих пор успехом не увенчались.

Аспекты: КУДА НЕСЁТ НАС ВЕТЕР; БЕСШУМНЫЙ

Проблема: РЕДКИЙ

Стресс: 3, лёгкое последствие

На следующих страницах мы перечислили некоторых "монстров" Депонии, с которыми героям, возможно, придётся иметь дело. При этом созданная чудищами интересная ситуация, когда они хотят съесть героев, важнее длинного списка характеристик. Монстры созданы по правилам для миньонов на странице 204 – лишь более могучих мы немного усложнили. Если возможно и уместно, существа используют свои сильные стороны в бою для атаки и защиты. Ко всему, для чего значение не указано, существо получает +0. Если у него нет характеристик, оно безвредно.

А-КУКУРУЗА

Стаи А-кукурузы из ГМО-джунглей Свальдики всё чаще нападают на соседние районы. Эти насекомоподобные существа произошли от мутировавшей кукурузы и всё ещё смутно её напоминают: из трубчатого жёлтого тела выходят шесть зелёных ног. Желтоватые фасеточные глаза с большими круглыми омматидиями торчат с довольно разумным видом, а устрашающие острые мандибулы похожи на вилки для морепродуктов. Рабочие особи А-кукурузы размером примерно с таксу, но воины могут быть существенно больше, а матку ещё никто не видел. Из-за своего стайного образа жизни и непонятного способа общения они – опасные противники, а жертв обычно утаскивают в тоннельные лабиринты.

Аспекты: СКОЛЬЗКИЙ, КАК МАСЛО; ВСЁ РАДИ ГОСУДАРСТВА

Проблема: НА ЖАРЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ПОП-КОРН

Умеет хорошо (+2): ползать, щипаться, экзоскелет

Умеет плохо (-2): преследовать

Стресс: 0

А-кукуруза может нападать и стаями из дюжин особей. Управляйте ими как стаями по 6 особей, тогда для каждой стаи:

Умеют хорошо (+3): ползать, щипаться, экзоскелет

Умеют плохо (-3): на жару получается поп-корн

Стресс: 3

ОТХОДОЯДНОЕ РАСТЕНИЕ

Гигантские плотоядные растения есть во многих мирах. Их любимое занятие очевидно: хватать искателей приключений и усиками заталкивать их в ротообразный цветок, где бедняги перевариваются часами, месяцами или даже годами. На Депонии это выглядит похоже, однако местный подвид произошёл от кактуса, что делает это всё особенно неприятным. Отходоядные растения могут вырастать до размеров куста клубники или достигать нескольких дюймов метров, а возможно, и километров в диаметре. Усиками они выуживают из окружающей среды биоотходы и подносят к "ротовому отверстию", где растворяет их в своего рода органической аккумуляторной кислоте – а биоотходами считаются и люди.

Аспекты: СПОНТАННЫЙ РОСТ

Проблема: НЕПОСТОЯННАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ С ХИМИКАТАМИ

Умеет хорошо (+3): хватать, переваривать, обвивать

Умеет плохо (-3): любые виды движения и умственного труда

Стресс: варьируется в зависимости от размера

Последствия: зависит от размера

ПУСТОШИАНСКИЙ АСБЕСТОВЫЙ ГОЛЕМ

Асбестовые големы, конечно, не животные и не растения, но мы всё равно включаем их, как и многих других существ, в наше собрание. Столетия назад защитники планеты от катастроф создали подразделение роботов для пожаротушения. Поскольку эти шутки дорогие, их полностью покрыли асбестом, чтобы они могли сопротивляться огню. Однажды кто-то обнаружил, насколько асбест ядовит, и всех роботов отправили ржаветь в пустыню. И как обычно и бывает, роботы из-за этого сошли с ума, перепрограммировались и сегодня замышляют мстить людям, то есть показывают им, насколько вреден асбест на самом деле, запуская руки им в животы.

Аспекты: НЕНАВИСТЬ К ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ; СМЕРТЬ ОТ ЯДОВИТОГО АСБЕСТА

Проблема: ПЛОХО ЗАЩИЩЁННЫЙ USB-ПОРТ

Умеет хорошо (+2): бить, блокировать удары, тушить пожары

Умеет плохо (-2): всё остальное

Стресс: 2

ФЕЙЕРВЕРКОВЫЙ ЧЕРВЬ

Большие мусорные равнины планеты часто поражены фейерверковым, или бетонным червём. Этот червь длиной 10-30 метров гнездится в самом глубоком слое хлама, но время от времени выходит на поверхность, чтобы дополнить своё в остальном состоящее из отходов меню чем-то посвежее. Фейерверковые черви названы в честь звука, который их привлекает: в некоторых регионах тот, кто слишком шумит, быстро оказывается в пасти одного из этих существ, что однажды пришлось обнаружить целой группе процветанских отдыхающих во Фронтире, когда они захотели салютом отметить новый год. По сути фейерверковые черви – примитивные существа, просто слепая мускульная трубка, которая поедает что-то спереди и снова исторгает сзади (на счёт этого никто точно не знает, возможно, сзади и вовсе нет отверстия). Но по слухам у червей есть и органы слуха, способные подниматься, как перископы, чтобы подслушивать людей на поверхности. Поэтому тому, кто заметит торчащее из земли ухо на ножке, стоит сматываться. Эти существа, предположительно, растут всю жизнь, и 30 метров – ещё далеко не конец. Завладев вниманием червя, отделаться от него, к сожалению, сложно. Лучшая тактика – сесть в действительно большое и/или быстрое транспортное средство – или влезть на массивную скалу, не заваленную хламом. Но где ещё найти что-то подобное?

Аспекты: УСЛЫШИТ, КАК ТЫ ПУКАЕШЬ; БЕСКОНЕЧНО РАСТЁТ; ГИГАНТСКИЙ ЧЕРВЬ-ХЛАМОНЫРЯЛЬЩИК

Проблема: СЛЕП, КАК ФЕЙЕРВЕРКОВЫЙ ЧЕРВЬ

Умеет хорошо (+2): пожирать, копать, прислушиваться

Умеет плохо (-2): уклоняться

Стресс: 3

БРОККОЛИ

Лишь очень немногие знают, что изначально брокколи было провальным военным экспериментом. То, что мы сегодня возделываем на грядках и едим, – лишь одомашненная версия настоящего дикого брокколи, некогда применявшегося в великих веганских войнах (в подробности веганских войн мы здесь не вдаёмся, возможно, мы хотим когда-нибудь сделать о них мультсериал). Отдельные стаи диких брокколи и по сей день блуждают в мусорных горах и загоняют в угол неосмотрительных путешественников. Дикие брокколи крайне выносливы, поэтому убежать от них бесполезно. Однако, как и их домашние родственники, они не слишком хороши в лазании.

(Ещё кое-что о веганских войнах. Как насчёт этого: все всегда думали, что это были войны против веганов, но потом оказывается, что специально была выведена армия веганов, которую республика посылает в бой?!)

Аспекты: ЗЕЛЁНОЕ И ПУШИСТОЕ; ОХОТИТСЯ СТАЕЙ

Проблема: ВНЕЗАПНОЕ УВЯДАНИЕ

Умеет хорошо (+2): толкаться, душить, бегать

Умеет плохо (-2): лазать, считать... и многое другое

Стресс: 0

КОРНДОГ

В полностью основанной на ГМО-кукурузе экосистеме ГМО-джунглей на юге Свальдики корндог – страшный охотник, питающийся летучей кукурузой и А-кукурузой. Как и эти виды, корндоги жёлтые и передвигаются на зелёных кожаных наростах, но имеют ещё хвосты-хлысты и шипованные морды. Корндоги практически слепы, но хорошо слышат и отлично пахнут, особенно если поджарить их в масле.

Они размером примерно со среднего хламоволка, но отлично умеют лазать в своей природной среде – джунглях.

Аспекты: ЗЛАЯ КУКУРУЗНАЯ СОБАКА; ОХОТИТСЯ СТАЕЙ

Проблема: НА ЖАРЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ПОП-КОРН

Умеет хорошо (+2): кусаться, охотиться, лазать

Умеет плохо (-2): видеть

Стресс: 1

ТОРПЕДНЫЙ ДЕЛЬФИН

То, что дельфины ненавидят людей, – известный факт, и ещё в прежние времена надоедливых детей, симулирующих болезни, постоянно бросали на съедение агрессивным морским свиньям. Из-за многовекового загрязнения дельфины Депонии возненавидели людей ещё сильнее. В этом контексте, пожалуй, очень плохой идеей было создать для дельфинов специальные торпедные ранцы. Поэтому если кто-то отважится войти в водоёмы Депонии, что уже само по себе довольно смело, ему стоит остерегаться треугольных плавников. Если повезёт, это будет всего лишь акула.

Аспекты: ДЕЛЬФИНЫ ДЛЯ ДАЛЬНОГО БОЯ; ТОРПЕДНОЕ УСКОРЕНИЕ

Проблема: НА СУШЕ ДОВОЛЬНО НЕЛЕПЫ; ОТДАЧА

Умеют хорошо (+3): стрелять торпедами, плавать, прыгать через обруч, рубить плавником

Умеют плохо (-2): всё, что не относится к воде, раскрашивать миниатюры для настольных игр

Стресс: 2

ШТУКА ИЗ МОРЯ

Депонианские моря кишат мутантами, которых никто не потрудился как-то классифицировать или хотя бы изучить. Большинство агрессивных морских созданий просто обобщают до "штук из моря", если они больше йети и меньше дома (иначе они "гигантские монстры из моря"). У большинства есть щупальца, клешни и акулий челюсти. Одни разумны, другие нет. Многих обнаружила индустрия дешёвого кино Травмы, и так они получили сомнительную известность. Приведённые здесь характеристики относятся к среднестатистической штуке из моря.

Аспекты: ШТУКА ИЗ МОРЯ; остальные варьируются

Проблема: варьируется

Умеет хорошо (+5): раздавливать, раскусывать, смотреться на экране

Умеет плохо (-4): всё, что связано с интеллектом или осязанием.

Стресс: 4, лёгкое, среднее и серьёзное последствия

ГИГАНТСКИЙ ДОДО

Слухи о вымирании додо безосновательно преувеличены. Напротив, хитрые птицы когда-то в ходе эволюции явно осознали преимущество хватательного аппарата и развили свои всё равно довольно бесполезные крылья в нечто всё же лучшее, чем ручонки тираннозавра рекса.

Гигантские додо известны тем, что строят поразительно красивые гнёзда из подобранных по цвету пластиковых отходов, могут управляться с простым оружием и быстро переходить к пощёчинам при ведении философской дискуссии – предположительно потому, что они до сих пор в восторге от того, что имеют что-то вроде рук, которыми можно раздавать пощёчины. Почти по всей Депонии додо считаются символом мужских добродетелей вроде силы, уходаживания за самками и мощных пощёчин. К сожалению, эти птицы ещё и очень территориальны и зачастую убеждены, что им обязательно нужен спасательный жилет этого путешественника, чтобы завершить цветовую композицию их гнезда.

Аспекты: ДОДО С РУКАМИ; ПОЛЬЗУЕТСЯ ИНСТРУМЕНТАМИ

Проблема: ФИКСАЦИЯ НА ЯРКОМ

Умеет хорошо (+2): давать пощёчины, уклоняться

Умеет плохо (-2): летать, быть благоразумными

Стресс: 2



ЛЕТУЧАЯ КУКУРУЗА

Как и А-кукуруза, летучая кукуруза родом из свальдианских ГМО-лабораторий. Это немного длиннорукое жёлтое создание с большими зелёными кожаными отростками, стаями падающие с неба на путешественников, однако обычно причиняющие им вред лишь если одно из них попадёт кому-то в глаз. Когда летучая кукуруза приземляется, ей очень сложно снова подняться в воздух что делает её низшим звеном в цепи питания джунглей.

Аспекты: КУКУРУЗА-КАМИКАДЗЕ; ОХОТИТСЯ СТАЕЙ

Проблема: ПРИ НАГРЕВЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ПОП-КОРН

Умеет хорошо (+1): пикировать, уклоняться

Умеет плохо (-2): передвигаться по земле

Стресс: 0

Летучая кукуруза может нападать и стаями из дюжины особей. Управляйте ими как стаями по 6 особей, тогда для каждой стаи:

Умеют хорошо (+3): пикировать

Умеют плохо (-2): передвигаться по земле

Стресс: 3

ФЛАМИНГУНЧИК

Эту помесь болотной птицы и попрыгунчика впервые вывели военные учёные Шрапнельного Берега для биологической войны. Их предполагалось на большой скорости катапультировать во вражескую страну, чтобы они учинили там хаос и разрушения. Многие фламингунчики сбежали во Фронтир или в Мизерию и сегодня стаями терроризируют местное население, прыгая по крышам автомобилей или выклёвывая из хлама хорошие вещи. Они считаются всеобщим бедствием, но лишь изредка серьёзной опасностью.

Аспекты: СКАЧУЩАЯ ПТИЦА-РАЗРУШИТЕЛЬ; СТАЙНАЯ

Проблема: ЧИСТЫЙ ХАОС

Умеют хорошо (+1): толкаться, уклоняться

Умеют плохо (-2): организовываться

Стресс: 0

ХОРЁК ХИППИ

Хиппи из Парков держат хорьков как обычных домашних животных. Вероятно, они наиболее похожи на местных людей характером и причёской. Многие хорьки приспособились, живут в одежде хиппи и кормятся их паразитами. Этому симбиозу подражают и в других местах Депонии: например, многие дальноточники перед длинными поездками засовывают хорьков хиппи себе в штаны. Они поддерживают гигиену, выпирают в промежности и развлекают во время однообразных часов за рулём.

ВЗРЫВАЮЩАЯСЯ КУРИЦА

Смотрите "Взрывающаяся овца".

БОЛЬШОЙ ТАРАКАН

Тараканы на Депонии бывают всех размеров, но вплоть до длины в один метр они вряд ли опасны. Большие тараканы Тараканьей равнины служат

некоторым людям ездовыми животными, но дикие из-за своих внушительных мандибул и привычки охотиться стаями могут быть довольно опасны для путешественников.

Аспекты: ДОВОЛЬНО БОЛЬШОЙ ТАРАКАН; СТАЙНЫЙ

Проблема: СЛИШКОМ МНОГО ДУМАЕТ

Умеет хорошо (+2): кусаться, ползать, экзоскелет

Умеет плохо (-2): лепить горшки, плести корзины, обольщать/убеждать

Стресс: 2

ГИГАНТСКАЯ КОШКА

Большинство кошек планеты каким-то образом получили билет на Элизиум. Но некоторые остались на Депонии и теперь размножаются как... кролики. Люди пытаются запрячь их для всех возможных работ, но обычно это не работает должным образом. Мутировавшие гигантские кошки делают небезопасными прежде всего Фронтир и степи Рутлени и Мизерии. Они могут вырастать до трёх метров в длину, бесшумно убивают в ночи, но их всё ещё с лёгкостью можно обмануть при помощи лазерной указки.



Аспекты: БОЛЬШОЙ КОТЁНОК; ЕЩЁ МУТИРУЕТ

Проблема: ЛЕГКО ОТВЛЕКАЕТСЯ

Умеет хорошо (+2): кусаться, бить лапой, лазать, видеть в темноте, прыгать

Умеет плохо (-2): наводить порядок, плавать, летать

Стресс: 1

РОБОТ-УБИЙЦА

Ксиномега использует специальных роботов-убийц (вместе с перевооружёнными обычными) прежде всего в колониальных войнах, но изначально этих боевых дроидов продавал любой стороне, которая заплатит, давно забытый концерн. Поэтому на эти устройства и по сей день можно наткнуться по всей Депонии. Они защищают дома Процветии, дворцы Рутлени и Аль-Гори или офисы компании "Ссыдр". Роботы-убийцы обычно ходят на трёх ногах и имеют вращающееся вооружённое до зубов туловище. У них нет лица, а способность к речи лишь рудиментарная. Приказам они, как и любые роботы, следуют дословно, однако имеют слабость к музыке и становятся ещё усерднее, если пропеть им приказ. Некоторые эксцентричные экземпляры рано или поздно начинают принимать только пропевые указания, иные находятся в наилучшей форме, если приказ стрелять усилен медными духовыми, либо иногда наивысшей эффективности при непрерывном огне способствуют арии.

Аспекты: РОБОТ-УБИЙЦА; БЕСПОЩАДНЫЙ И ВЫНОСЛИВЫЙ

Проблема: ЛЮБИТЕЛЬ МУЗЫКИ

Умеет хорошо (+2): стрелять, рубить

Умеет плохо (-2): взбираться по лестнице, переходить непроходимые местности, артикулировать

Стресс: 2

ПРОБКДИЛ

Пробкдилы – живущие в воде большие ящерицы, которые защищаются от кислотных свойств большинства водоёмов, постоянно производя большое количество удивительно пушистой роговой оболочки. Она так же быстро растворяется, так что большинство пробкдилов постоянно сопровождается тихое шипение и дым, из-за чего они пытаются замаскироваться под химические отходы или дрейфующее над мусорным гейзером скопление... биомассы.

Однако их уникальный способ защиты делает их очень популярными у механиков и модных гуру. Их отшелушенную кожу можно использовать в различных целях, от толстых подошв для гарантированно защищающих от хлама летних сандалий и защитных шлемов до шикарных сумочек из пробкдиловой кожи, которые при некоторой силе лёгких можно надуть в кислотоупорную спасательную шлюпку. Некоторые вырезают из роговой оболочки и пробки, выдерживающие почти любое содержимое бутылки.

Аспекты: ПРОБКОВАЯ КРОКОШТУКА; ТОЛСТАЯ КОЖА

Проблема: БЕССИЛЕН НА СУШЕ

Умеет хорошо (+3): хватать, топить, плавать, маскироваться

Умеет плохо (-2): уклоняться

Стресс: 3

МАНТИДЫ

Мантиды – пожалуй, самые большие членистоногие планеты, и они любят жить в тёмных сырых местах. Поскольку они достигают размеров автобуса уже на стадии личинки, этих существ вряд ли можно внезапно встретить в ванной (а если и можно, то это чертовски большой сюрприз). Большинство канализаций планеты – если они достаточно вместительны – служат этим созданиям домом. Они смутно напоминают больших муравьёв или богомоллов, но родственны скорее мокрицам, что, впрочем, вероятно, никому не интересно.

В ходе своей жизни мантиды проходят через различные стадии развития и для этого постоянно окукливаются. Из яиц они вылупляются гигантскими красными чудовищами, затем превращаются в своего рода сидячих квидарий, от которых, в свою очередь, отделяются парящие в воздухе медузы. Те растут, рано или поздно взрываются и рассыпаются на маленькие споры. Их вдыхают другие организмы, которые потом превращаются в яйца, из которых вылупляются личинки. Жизненный цикл мантида некоторые депонианцы считают опровержением теории эволюции, другие – опровержением креационизма. Но все сходятся в том, что это годится только в качестве опровержения, а не доказательства чего-либо. Все стадии опасны для людей, пусть даже на первый взгляд личинки кажутся наиболее ужасающими.

Аспекты: ЧЛЕНИСТОНОГИЙ МОНСТР; СПОНТАННЫЕ МЕТАМОРФОЗЫ ВО ЧТО-ТО ЕЩЁ ХУДШЕЕ

Проблемы: ТУГОДУМ; СПОНТАННЫЕ МЕТАМОРФОЗЫ

Умеет хорошо (+3): кусаться, бить, ползать

Умеет плохо (-2): всё, кроме кусания, ударов и ползания

Стресс: 3, лёгкое, среднее и серьёзное последствия

КУКУРУЗНЫЙ МЕДВЕДЬ

Кукурузный медведь – это... послушайте, я поистине устал от этих дурацких шуток про кукурузу. Что-то вроде белого медведя, только выглядит, как будто сделан из кукурузы, понятно? И все любят маленьких кукурузных медвежат!

ДРОНЫ МАК ТХУЛУ

Мак Тхулу имеет в своём войске всевозможных существ, посредством мозговых нанитов подчинённых его суперинтеллекту и теперь относительно бездумно исполняющих его волю. Они выглядят как нормальные животные или люди и практически никогда не сбрасывают эту маскировку (зато могут внезапно придавать своим пальцам форму щупалец, а также ножей для пиццы, черпаков и сабель). Как правило, задача этих существ – проникнуть в человеческое поселение, открыв там филиал франшизы и медленно заразив людей нанитами Мак Тхулу. При этом они часто бездумно повторяют давно отрететированные рекламные лозунги Мак Тхулу. Любопытные смертные быстро оказываются в их продуктах быстрого питания (смотрите страницу 42).

Аспекты: ВНЕЗАПНЫЙ НОЖ ДЛЯ ПИЦЦЫ; ВНЕЗАПНЫЕ ЩУПАЛЬЦА; КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ

Умеют хорошо (+1): маскироваться, бить, уклоняться, превращаться

Умеют плохо (-2): всё, что связано с импровизацией или собственной инициативой

Стресс: 1



Дроны для героев: конечно, Мак Тхулу – "ктулоидная", скрытая опасность, и обходиться с ней нужно соответственно. Его пешки – не явные монстры и не станут добровольно себя разоблачать. Опасность, исходящая от этих существ, нарастает медленно, но по сути при ярком дневном свете, и распространяется на глазах у общества.

Депонианцы настолько адаптивны, что просто продолжают, пожимая плечами, делать покупки в перестроенном в "филиал франшизы" магазине, пусть даже время от времени их обслуживает существо с щупальцами, а также с удовольствием берут отмеченных пентаграммами мозговых слизней, особенно если это специальное предложение (а слизи, конечно, содержат опасных нанитов). В качестве противника дроны в обличье человека или любого монстра с щупальцами рассматриваются лишь тогда, когда герой решает зайти внутрь подставного магазина, потому что ищет туалет или хочет пожаловаться на детские пальцы в "Ваниллачино Пандора Гранде".

МУТАНТ

Мутанты, в сущности, есть по всей Депонии – по сути почти все постоянно мутируют (иначе не было бы никакой эволюции, разве нет?). Лишь немногие с этим перебарщивают. Как правило, это те, кто живёт в более подверженных радиации районах: Рутлении и Барахолии. В то время как рутленийцы на самом деле прекрасно уживаются с проблемой мутантов (всё-таки у них достаточно и других забот), а те живут в почти нормальных человеческих условиях, в Барахолии всё, к сожалению, иначе. Там люди превратились в ужасных монстров, спровоцировавших небольшое переселение народов и доставляющих изрядные хлопоты соседней Трансвольтании. Барахолийские мутанты, в сущности, ещё человекоподобны, но обычно имеют ноги насекомых, щупальца, по несколько голов и все те ужасные вещи, за право посмотреть на которые раньше платили деньги на ярмарках. Большинство из этих существ более неспособны говорить, зато чрезвычайно агрессивны, быстры и кровожадны. Трудно сказать, в какое место мутанту следует стрелять, чтобы убить его, поэтому рекомендуется использовать огнестрел.

Аспекты: ТЫСЯЧЕЛИКИЙ; ЗАРАЗНЫЙ; КИШАЩИЙ ХАОС

Проблема: НЕ ВСЕГДА РАЗУМНЫЙ ДИЗАЙН

Умеет хорошо (+2): бить, кусаться

Умеет плохо (-2): общаться, планировать

Стресс: 3

ДРОНЫ-УБИЙЦЫ НАНОБОТОВ

После аварии в Хаччинобыле рутленийцы поручили нанороботам задачу контролировать катастрофу, но те обернулись против своих создателей и начали систематическую войну с ними. При желании наниты могут собраться в стальной каркас размером примерно с человека с красными светящимися глазами, использовать в этой форме орудия и, как правило, вселять в рутленийцев смертельный страх. Конечно, они могут принимать и любую другую форму и теоретически имитировать человеческие лица. Так как дроны-убийцы наноботов состоят из шумных роящихся существ, их на самом деле нельзя уничтожить, расплавив или заморозив. Обычные пули, как правило, задерживают их лишь ненадолго. По крайней мере, их не такое уж огромное количество, не считая городов, находящихся в их власти.

Аспекты: ВЕСЕЛО ТРАНСФОРМИРУЕТСЯ; ВОЗВРАЩАЕТСЯ; ВЫГЛЯДИТ, КАК ТВОЯ МАМА

Проблема: ПОСТОЯННО ПОПАДАЕТСЯ НА ОДНУ И ТУ ЖЕ УЛОВКУ

Умеет хорошо (+2): бить, пронзать, имитировать

Умеет плохо (-2): проявлять эмпатию, знать о прошлом персонажей

Стресс: 3, лёгкое и среднее последствия

ГИГАНТСКАЯ БРОНЕРЫБА

Эта рыба (или кит, это так до конца и не выяснили) для защиты от гарпунёров/вшей/холода отрастила массивную броню. Это существо может достигать впечатляющих 200 метров в длину и уже послужило многим цунамийским хиппи временным убежищем. Для одиноких пловцов гигантская бронерыба может быть опасной разве что по ошибке, зато она особенно любит утаскивать на глубину альгорийский рыболовный флот.

Приводить характеристики было бы довольно бессмысленно.

ГРИБНЫЕ КУЛЬТУРЫ

В южных джунглях при некоторой неудаче можно встретить культуры грибных видов, ещё не затронутых цивилизацией с тех пор, как они из-за мутаций появились из безобидных оливковых говорушек и свальдиканских шампиньонов. Обычно они размером примерно с человеческих детей, живут в маленьких племенных общинах, передвигаются при помощи грибочки и держат в коротких руках копы или примитивные пращи. Огромные шляпы защищают их от атак сверху. Они не умеют говорить и общаются посредством импульсов, передаваемых по сети грибочки.

Большинство этих грибных культур ведут каннибалистический образ жизни, что означает не только то, что у них в меню иностранные путешественники, но и то, что они пожирают друг друга. Эти грибы растут всю жизнь, но рано или поздно становятся такими тяжёлыми, что уже не могут передвигаться. В этот момент они становятся частью деревни грибной культуры, для чего сородичи поменьше выдалбливают их изнутри и, таким образом, наконец появляется новая жилплощадь.

Аспекты: ТИХИЕ И КИШАЩИЕ; ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО

Проблема: ЧУВСТВИТЕЛЬНЫ К ПИНКАМ ПО ШЛЯПКЕ

Умеют хорошо (+2): охотиться, бить

Умеют плохо (-2): всё, что связано с интеллектом

Стресс: 1

ГИГАНТСКИЙ ПОЛИП

Ещё одна морская тварь, однако гигантские полипы могут долго прожить и на суше и даже в пустыне, постоянно обмахиваясь шестью руками и передвигаясь на остальных. Хотя это и выглядит очень глупо, но смех гарантированно обрывается, когда восьмиметровый колосс внезапно встаёт перед вами, и выражение его лица спрашивает: "И что, скажите на милость, такого смешного?" Да, гигантские полипы ещё и очень умны и отлично поддаются дрессировке – например, пиратами или подозрительными торговцами обломками кораблей. У гигантского полипа четыре действия на каждый ход.

Аспекты: НЕ ТАК ГЛУП, КАК КАЖЕТСЯ

Проблема: СУХАЯ КОЖА

Умеет хорошо (+3): бить, обвивать, кусаться

Умеет плохо (-3): переносить жару

Стресс: 3, лёгкое и среднее последствия



ТИТАН-УБОРЩИК

По слухам титаны-уборщики – отклонённые прототипы роботов Органона, созданные, чтобы отчищать от нечистот крейсерные трассы. Серые стальные конструкции в виде дородных уборщиц имеют высоту более чем в 20 метров и могут засасывать в свои огромные пылесосы даже людей. Из-за различных неисправностей большинство из них изгнано в пустыни Пустоший и Барахолли, где они и по сей день тщетно борются с пылью и представляют огромную опасность для путешественников.

Аспекты: МОЩНО ВСАСЫВАЮТ; МОЖНО ПО НИМ ХОДИТЬ

Проблема: СЛАБЫЕ МЕСТА – СУСТАВЫ

Умеет хорошо (+3): бить, засасывать, чистить

Умеет плохо (-3): всё остальное

Стресс: 3, лёгкое, среднее и серьёзное последствие

КИБЕР-КРЫСЫ

Милые обычные крысы на самом деле не приспособлены для жёстких условий Депонии. Из их ниши их давно вытеснили голуби, утконосы, вомбаты и особо живучие лемминги. Как следствие, бедные животные почти вымерли. Один трансальпийский учёный больше не мог мириться с этим положением дел и при помощи крайне дорогой кибертехнологии сделал местных крыс быстрее, сильнее и лучше. Кибер-крысы практически неразрушимы, являются выносливыми бегунами и, кроме того, имеют один лазерный глаз, которым могут прожигать дыры в стенах или в людях. В последние годы они стали настоящим бедствием в северной Дизропе и на восточном берегу Мусориматы. Большие их стаи могут быть опасны для искателей приключений, которых они, однако, не убивают, а похищают – предположительно, для того, чтобы засунуть их в свои экспериментальные лабиринты.



Аспекты: КРЫСА ДЛЯ ДАЛЬНЕГО БОЯ; ОХОТИТСЯ СТАЯМИ

Проблема: НЕ ЛЮБИТ УБИВАТЬ

Умеет хорошо (+2): кусать, стрелять, лазать, ползать, логически мыслить, уклоняться

Умеет плохо (-3): всё остальное

Стресс: 0

Кибер-крысы могут нападать стаями из 10 особей, тогда:

Умеет хорошо (+3): кусать, стрелять, лазать, ползать, логически мыслить, уклоняться

Умеет плохо (-3): всё остальное

Стресс: 3

РЫБА-БРИТВА

Рыба-бритва – довольно частое зрелище в Дрексиканском заливе. Она довольно умна и охотится, прицепляясь к рыбам побольше и показывая им грустным взглядом своих больших глаз, как, в сущности, бессмысленно и убого их существование, пока те не решатся на самоубийство. Молчаливыми движениями плавников она указывает им на рыболовные флоты и загрязнения окружающей среды.



Эту технику она может применить даже против людей, восприимчивы к ней в первую очередь те, у кого особый талант к языкам. Если эта стратегия даёт осечку, рыба просто нападает при помощи острой бритвы на своём носу.

Аспекты: ВСЕГДА НАХОДИТ БОЛЕВУЮ ТОЧКУ

Проблема: НА СУШЕ НЕ ТАК УЖ И ОПАСНА

Умеет хорошо (+2): резать, психически атаковать, плавать

Умеет плохо (-3): всё остальное

Стресс: 0

КРЫСОЛЮДИ

Всю информацию о крысолюдах Фронтира вы найдёте на страницах 23 или 92. Большинство искателей приключений они покажутся непредсказуемыми противниками, в среднем имеющими следующие характеристики:

Аспекты: КРЫСЫ-БАЙКЕРЫ-ВАРВАРЫ; РЕДКО ОДНИ; НА КОЛЁСАХ

Проблема: НЕ САМЫЕ УМНЫЕ

Умеют хорошо (+2): стрелять из мусорных ружей, водить, избивать

Умеют плохо (-3): этикет, загадки

Стресс: 2



РОБО-ЩУПАЛЬЦА

Эта опасность существует исключительно в Кабельном море: металлические щупальца в метр толщиной, все из которых произошли с Метрополя и призваны осваивать для него новые источники энергии и новую землю. Они почти парализовали движение кораблей в этом регионе, снова и снова сталкиваясь с проходящими мимо катерами – и, конечно, затем собирая их. Щупальца бывают всех мыслимых размеров.

Аспекты: МЕТАЛЛИЧЕСКОЕ ЩУПАЛЬЦЕ

Проблема: ЛЮБИТ ГДЕ-НИБУДЬ ЗАСТРЯТЬ

Умеет хорошо (+3): разрушать, обвинять, ошупывать

Умеет плохо (-3): все формы восприятия, кроме осязания

Стресс: варьируется в зависимости от размера

ТОКСИДЕНТСКИЙ РЕНТГЕНОКОРШУН

На границе смоговой завесы вокруг Токсидента можно часто наблюдать этот вид коршунов. У них есть рентгеновское зрение, чтобы видеть в тумане, и кормятся они почти исключительно бедными идиотами, отваживающимися зайти за завесу.

Аспекты: ВИДИТ В ТУМАНЕ; УЖАСНЫЙ КОРШУН

Проблема: ЧАСТО НЕ РАССЧИТЫВАЕТ СВОИХ СИЛ

Умеет хорошо (+2): летать, кусаться, прыгать

Умеет плохо (-2): всё остальное

Стресс: 0

ВЗРЫВАЮЩАЯСЯ ОВЦА

Смотрите "Взрывающийся паук".

СЛИЗЕВОЙ МОНСТР

О слизевых монстрах (подробнее на странице 22) говорят, что они пожирают маленьких детей. Это, конечно, чушь: слизевые монстры едят практически всех людей и другие расы, попавшие в их склизкие руки и случайно проглоченные. Не считая благородноплесневых монстров, оказавшихся крайне приветливыми. Они могут встретиться путешественникам прежде всего в тёмных, сырых и... ну да, склизких уголках Депонии, и их часто принимают за большие куски безвредной слизи или маленькие пещеры, что может иметь фатальные последствия. Плесневые монстры – не лучшие бойцы, а передвигаются довольно медленно – ещё и потому, что часто намертво врастают, и



тогда большая часть их тела состоит из мерзкой зелёной подушки, из которой торчит бесформенная голова. Однако у того, кто попадёт в зону досягаемости их челюстей или рук, будут проблемы.

Аспекты: ВСЕЯДНЫЙ; ХОРОШО ЗАМАСКИРОВАН, НО ВОНЯЕТ

Проблема: ТОЛЬКО НЕ ХЛОП!

Умеет хорошо (+3): глотать, говорить

Умеет плохо (-3): передвигаться

Стресс: 2

УТКОНОСЫ

Большинство утконосов живёт в обломках кораблей и питается остатками еды. Они могли бы быть геральдическим животным Депонии, будь у неё герб. Сегодня есть все возможные подвиды: голые, снежные, ядовитые шипомёты, вислобрюхие, клоуновидные, мимикрирующие, болотные, курчавые, длинношёрстные, карликовые, огненные, водные и, конечно, знаменитые трансвольтанийские утконосы-вампиры.



Их ДНК явно особо подвержена мутагенному воздействию. Вдобавок у большинства видов депонийских утконосов чрезвычайно высокая скорость размножения, что для сумчатых скорее исключение. Как следствие, все ныне известные виды развились довольно быстро, и им удалось вытеснить большинство живых существ похожего размера из их ниш. Часто это происходило с человеческой помощью, например, когда хищных утконосов завезли на далёкий остров, чтобы вытеснить выпущенных ранее щёлкающих павианов, которых, в свою очередь, выпустили, чтобы вытеснить охотничьих улиток, угрожавших местным плантациям морских огурцов, но вместо них желавших поживиться прежде всего человечиною – что в итоге слишком сильно запутало экосистему.

Большинство людей считают утконосов милыми и сходятся в том, что эта помесь утки, бобра и борсетки слишком глупа, чтобы планета была им родной. Но на самом деле у самцов утконоса есть ядовитый шип, который в зависимости от вида можно использовать по-разному. Яд также в зависи-

мости от вида варьируется от "немного щекочущего" до "мгновенно убивающего". Их клювы необычайно сильны и могут прокусить перчатку или биндаж. Это сочетание делает утконосом непредсказуемой опасностью, и путешественникам следует не загонять их в угол, а просто оставить в покое.

Лишь очень немногие утконосы ведут оседлый образ жизни, большинство видов предпринимает сезонные миграции, огромными стаями бороздя сушу или море и считая всё, что попадёт им в клюв. Это все факты, объединяющие все виды. Каждая вариация отличается от других абсурдными деталями. К примеру, водные утконосы вылапываются во рту живой рыбы-зебры, а в каждом поколении есть особенно злой утконос, охраняющий гнездо стаи. Мимикрирующие утконосы подкладывают свои яйца в гнёзда других видов или даже птиц или рептилий. Потом молодая особь автоматически подгоняется под внешний вид своих невольных приёмных родителей и рано или поздно пытается их съесть – что может неловко закончиться, если это, скажем, аллигаторы или крокодилы.

УЛИТКОПАУКИ

Ещё один вид, который мог появиться в какой-нибудь лаборатории: из панциря улитки размером примерно с голову выходят длинные волосатые паучьи ноги и иногда высовывается дряблое тело. Тому, кто при этом в отвращении останавливается, чтобы на это посмотреть, эта тварь прыгает на горло, вцепляется паучьими ногами и прожирает в шее шершавым языком полость для кладки яиц. Хвала хламу, что улиткопауки встречаются лишь на шести из семи континентов (на Токсиденте их истребили гигантские штуки из моря).

Аспекты: ПОЛЗУЧИЙ СКЛИЗКИЙ УЖАС; ПРЫГАЕТ ЗАДОМ ТЕБЕ В ЛИЦО

Проблема: ТОЛЬКО НЕ СОЛЫ!

Умеет хорошо (+3): прыгать, натирать, хватать

Умеет плохо (-3): уклоняться

Стресс: 0

ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ МУСОРНЫЙ ГОЛЕМ

Мусорные големы, конечно, не "животные" в узком смысле слова, но они точно так же, как мятежные роботы, могут существовать сами по себе и в некотором роде даже размножаться, производя свои копии. Обычно более чем 10-метровые металлические колоссы на паучьих ногах используются для плавления хлама, который они обжигают своим огненным дыханием и так вырабатывают энергию. Это происходит благодаря соответствующей программе или с помощью пилота. Однако постоянно случаются сбои, так что сегодня пустыни Депонии населены дикими мусорными големами, не видящих разницы между мёртвым хламом и ещё живыми искателями приключений и потому являющимися страшными противниками.

Аспекты: ПРОСТО ПЕРЕШАГНИ; ХОДЯЧИЙ ЗАВОД

Проблема: СЛАБОЕ МЕСТО: СТУПНИ

Умеют хорошо (+3): дышать огнём, ходить на ходулях

Умеют плохо (-3): избегать опасности споткнуться

Стресс: 3, лёгкое, среднее и серьёзное последствия

ОХРАННЫЙ МУСОРНЫЙ ГОЛЕМ

В сравнении с применяющимися в промышленности индустриальными големами охранная версия куда опаснее (потому что агрессивнее), но более редка. Когда-то их создал Совет Старейшин, чтобы охранять стройплощадки Элизума, но из-за ошибки в программе они оказались ненадёжными, а потому были деактивированы либо высланы в отдалённые уголки планеты. Как правило, они около четырёх метров в высоту и оснащены четырьмя сильными телескопическими руками. У некоторых есть ноги, иные парят на репульсионных модулях. Маленькая бронированная голова содержит контроллер, красные светящиеся глаза призваны отпугивать нарушителей. Големы якобы обернулись против Совета Старейшин и устроили милую небольшую резню, из-за чего путешественникам стоит молиться о том, чтобы не столкнуться с ними.

У мусорного голема два действия на каждый ход.

Аспекты: ОХРАННЫЙ РОБОТ; НЕ СДАЁТСЯ; ТЕЛЕСКОПИЧЕСКИЕ РУКИ

Проблема: УЯЗВИМЫЙ КОД

Умеет хорошо (+3): бить, парить, блокировать удары

Умеет плохо (-2): импровизировать, красться

Стресс: 3, лёгкое и среднее последствия

МУСОРНЫЕ КРАБЫ

Мусорные крабы родом из района Грязного озера, но с торговыми кораблями и плавучим мусором распространились до севера планеты. Они считаются агрессивными паразитами: отдельные крабы из-за своих малых размеров довольно осторожны и пытаются, например, стащить у людей с кактусового хлеба вяленое мясо или проделать дыры в консервных банках. Однако в стаях они могут быть опасны и для людей и при необходимости могут за секунды обглодывать их до костей. Свои яйца они якобы намеренно откладывают в человеческую еду, так что молодняк растёт в кишках ничего не подозревающих хозяев и выходит в мир, пока однажды не дойдёт до ДЕЙСТВИТЕЛЬНО неприятного посещения туалета – но это до сих пор не подтверждено.



Аспекты: СИЛЬНЫ ТОЛЬКО В ГРУППЕ

Проблема: БРАЧНЫЙ ТАНЕЦ НАЧИНАЕТСЯ ВНЕЗАПНО

Умеет хорошо (+1): щипаться, глотать, ползать, танцевать

Умеет плохо (-2): осознавать опасность

Стресс: 0

Они могут нападать стаями по 20 особей, тогда:

Умеет хорошо (+4): щипаться, глотать, ползать, танцевать

Умеет плохо (-4): осознавать опасность

Стресс: 3

ПОМОЙНАЯ ГОЛАЯ ЦАПЛЯ

Эта болотная птица специализируется на пожирании заражённых радиацией лягушек, которых замечает при помощи особого чувства. Такая специальная диета – причина наготы цапли, у которой постоянно выпадают все перья и которая несколько раз в день отрыгивает содержимое своего желудка. Однако искатели приключений ценят их как индикаторы опасного излучения: когда возрастает его уровень, цапли думают, что почуяли добычу, и всё сильнее щёлкают клювами.

ХЛАМОВОЛКИ

Собаки на Депонии по большей части вымерли. Они попросту слишком преданны и глупы для этого мира и в основном закончили в кастрюлях своих хозяев. Однако несколько особей смогли спастись ещё века назад и с тех пор выживают маленькими стаями в дикой природе. Эти хламоволки ненавидят, что можно понять, всех людей и охотятся на них с общеизвестной выносливостью и неприступностью. Из-за мутагенного воздействия хламоволки порой достигают абсурдных размеров. У многих несколько голов или пар лап. Их мех, как правило, стального или ржавого цвета, что позволяет им хорошо маскироваться в мусорных пустынях.

Аспекты: ПОЛНЫЙ НЕНАВИСТИ ДИКИЙ ВОЛК; СТАЙНОЕ ЖИВОТНОЕ

Проблема: СТРАДАЕТ ОТ МУТАЦИЙ

Умеет хорошо(+2): кусаться, бегать на выносливость

Умеет плохо (-3): лазать, уклоняться

Стресс: 1

ВЗРЫВАЮЩИЙСЯ ПАУК

Подведём итог: практически все живые виды Ржав-стралии склонны к спонтанным взрывам, обычно в целях самозащиты. Поэтому в итоге всё равно, наступите вы по ошибке на курицу, овцу или паука. Итог в любом случае разрушителен. Лучше всего просто избегать всего живого на континенте.

РОЙ ГИГАНТСКИХ КОМАРОВ

Депонианские комары на самом деле маленькие, но могут выпить до 3 литров крови и тогда становятся неповоротливыми и попросту мерзкими. Их используют в медицине, чтобы консервировать замороженную кровь.

ЖУК-ТРУБАЧ

Невидимые жуки-трубачи любят сидеть на тёплых стульях и поэтому часто оказываются раздавлены садящимися людьми, издавая неприятный звук и полностью растворяясь в вонючий газ. Так называемые пукающие жабы питаются исключительно жуками-трубачами и используют газы для брачных ритуалов.

ВЕЛОЦИРАПТОДОН РЕКС

Большинство созданных рутленийскими учёными динозавров называют велоцираптодонами рексами. Они 3-4 метра длиной, 2 метра высотой и имеют сильные ноги с серповидными когтями, однако их руки – лишь обрубки с двумя пальцами, из-за чего они не могут открывать двери или банки. Как и все динозавры, в зимнем холоде Рутлениии они чувствуют себя не слишком хорошо. Поэтому они рыщут вблизи человеческих жилищ, обещающих, конечно, и свежее мясо. Велоцираптодоны – быстрые, отличные охотники, в основном путешествующие стаями, а потому представляющие серьёзную опасность для любого путешественника. Будучи постоянно подверженными радиации в Рутлениии, они уже начали мутировать и частично развили руки подлиннее, способность к полёту или мимикрии.

Аспекты: СТАЙНОЕ ЖИВОТНОЕ; УМНАЯ ДЕВОЧКА

Проблемы: МАЛЕНЬКИЕ РУКИ; ДВЕРИ – ЭТО ПРОБЛЕМА

Умеет хорошо (+2): кусать, рвать, бегать

Умеет плохо (-2): переносить холод

Стресс: 2

БРОДЯЧИЕ КАКТУСЫ

Эти безвредные растения умеют выкорчёвываться и на корнях преодолевать сквозь хлам определённые расстояния, чтобы снова вкопаться в места с доступными грунтовыми водами. В некоторых засушливых районах описаны даже настоящие миграции кактусов, в которые лучше не вступать. Некоторые разведчики используют бродячие кактусы, чтобы искать на пустоши следы воды.

ВОМБАТЫ

Вомбаты – крайне скучные и безвредные создания. На самом деле они оказались в этом трактате лишь потому, что по какой-то причине фигурируют во многих депонианских поговорах: "Рыться в хламе как вомбат", "Как надеть на вомбата сомбреро" (метафора для чего-то абсурдного, ведь вомбаты, как известно, не носят сомбреро), "Вомбат всегда приземляется на всех остальных" (отражает как выносливость этих созданий, так и их неуклюжесть). Вомбаты, подобно утконосам и многим другим животным Депонии (например, людям) кормятся остатками еды в хламе, а потому в зависимости от культуры считаются особо нечистыми или особо благородными. По сути вомбат выглядит как толстая коала, слишком глупая для лазанья и потому вынужденная ползать по земле. Конечно, вомбаты также часто в меню у депонианцев, а в некоторых регионах их даже по-крупному разводят, при этом используются не только мясо и мех, но и их носы находят свою судьбу в качестве платёжного средства в сельских регионах. Подобно утконосам, вомбаты размножаются быстрее, чем можно заметить.

ГИГАНТСКИЙ ПЫЛЬНЫЙ КРОЛИК

Название "пыльный кролик" обманчиво. Это колонии сухопутных полипов, обычно прячущиеся в углу в виде серых облаков и питающихся упавшей едой и мелкими живыми существами. Гигантские пыльные кролики возникают, когда собираются много маленьких колоний и так образуют целое государство. Оно может достигать нескольких сотен метров в диаметре и быть опасным для людей. Бороться с ними, в сущности, можно лишь при помощи огня или титанов-уборщиков.



Аспекты: ОБЛАЧНО, ОЖИДАЕТСЯ СМЕРТЬ; СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ

Проблема: НЕОГНЕУПОРНЫЙ

Умеет хорошо (+2): обвивать, душить, красться

Умеет плохо (-2): всё остальное

ЙЕТИ

Йети живут в заснеженных горных районах Дизропы, а реже и Мусориматы. Но их родина должна быть на Токсиденте. Они – застенчивый народ, не ищущий контакта с людьми, а часто и вовсе в них не верящий. Большинство йети отвергают слухи о людях как легенды и в лучшем случае считают их уродливым видом медведей. Йети весьма умны, что может объяснять их страх перед людьми. Однако поскольку они не могут подражать человеческим звукам или понимать нашу речь, постоянно случаются недопонимания. Больше о йети на странице 21.

Аспекты: ЗАГАДОЧНОЕ МЕХОВОЕ НЕЧТО; БЛИЗКИ К ПРИРОДЕ

Проблема: ЯЗЫКОВОЙ БАРЬЕР

Умеют хорошо (+2): бить, маскироваться, уклоняться, использовать умственные способности

Умеют плохо (-2): демонстрировать нижнее бельё

Стресс: 2

МИМИКРИРУЮЩАЯ ЗУБНАЯ ЩЁТКА



Мимикрирующие зубные щётки – пожалуй, одни из самых коварных существ Депонии. На самом деле это палочки, способные имитировать обычные средства гигиены – как правило, только зубные щётки, но иногда, к сожалению, и туалетную бумагу. Они умеют даже месяцами изучать зубные щётки и в точности имитировать щётку своей жертвы. Если иллюзия идеальна, они заменяют собой настоящую щётку и ждут использования. Далее при каждой чистке они осторожно высасывают кровь из языка и дёсен жертвы. Если они голодны, то однажды вгрызаются накрепко и обгладывают все дёсны сразу, что причиняет огромную боль. Укус мимикрирующей зубной щётки зачастую сильнее, чем рука её "владельца".

Аспекты: МИМИКРИРУЮЩИЙ КРОВОСОС

Проблема: ГИГИЕНА – НЕНУЖНОЕ ДЕРЬМО

Умеет хорошо (+2): маскироваться, кусаться, цепляться

Умеет плохо (-2): блокировать удары

Стресс: 0

ЗОМБИ

Зомби-апокалипсисов на Депонии было уже несколько. Самый известный – в Герме, где, однако, появилась относительно мирная, разумная нежить, агрессивная лишь в исключительных случаях. Конечно, и они могут заваниваться и нападать – а потому и кусаться, передавая зомби-вирус. В этом случае они не отличаются от зомби в других регионах. Целиться в голову никогда не вредно.

Аспекты: ЗАРАЗНЫЕ; ХРОМЫЕ; НЕ ТАК МЕРТВЫ, КАК ВЫГЛЯДЯТ

Проблема: БОЛЬНАЯ ГОЛОВА

Умеют хорошо (+2): кусаться, бегать

Умеют плохо (-2): уклоняться

Стресс: 1

КАРЛИКОВЫЕ ПИРАНЬИ

Эти маленькие хищные рыбки не встречаются в природе, а выведены из населяющих Свальдику пираний для аквариумов богатых дизропейцев. Карликовые пирании примерно 3 миллиметра в длину, когда вырастают, и для человеческих глаз едва различимы. В сущности, их вряд ли можно считать животной опасностью, скорее возбудителями болезни или ядом, ведь тот, кто выпьет заражённую карликовыми пираниями воду, рискует быть сожжённым изнутри. В этом случае часто помогает лишь выпивание косяка карликовых барракуд, считающихся природными врагами карликовых пираний. О том, делает ли это ситуацию лучше или лишь оттягивает конец, врачи ещё спорят.



ПРОТИВНИКИ- ЛЮДИ

Fate – не слишком привязанная к характеристикам система, и все противники-люди в этом мире авторского произвола довольно похожи, если говорить о голых числах. Поскольку все стороны и типы противников уже описаны, на этой странице мы ограничимся главным:

СРЕДНИЕ ПРОТИВНИКИ- ЛЮДИ:

Например, солдаты Шрапнельного Берега, дрексиканские бандиты, новобранцы-иностранные легионеры, новобранцы-пираты.

Обычно имеют оружие лишь для ближнего боя.

Аспекты: ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМЫЕ УРОДЫ; ВМЕСТЕ МЫ СИЛЬНЫ

Проблема: САМОДЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ С ПОБОЧНЫМИ ЭФФЕКТАМИ

Трюк: Я и мои братья: "+2 вместо +1 к атаке, если присутствует ещё трое товарищей".

Умеют хорошо (+2): бить

Умеют плохо (-2): логически мыслить

Стресс: 0

ТУПЫЕ ГОЛОВОРЕЗЫ-ПРОТИВНИКИ:

Например, наёмники Органона, байкеры-варвары, бандиты, иностранные легионеры, опытные пираты.

Обычно имеют оружие для дальнего боя и доступ к транспорту.

Аспекты: ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМЫЕ УРОДЫ; ВМЕСТЕ МЫ СИЛЬНЫ

Проблемы: ПРИКАЗЫ СВЕРХУ; САМИ СЕБЕ МЕШАЮТ

Трюк: Я и мои братья: "+2 (вместо +1) к атаке, если присутствует ещё трое товарищей".

Умеют хорошо (+2): бить, стрелять

Умеют плохо (-2): проявлять инициативу, думать наперёд

Стресс: 1

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИ СИЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ:

Например, элитные органонцы, главари варваров и т.д.

Обычно имеют оружие для дальнего боя и доступ к транспорту.

Аспекты: ЭЛИТНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ; ВМЕСТЕ МЫ СИЛЬНЫ

Проблема: КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ

Трюк: Силён на дуэли: "+2 к атаке, когда Эффектно атакует отдельного героя после монолога".

Умеют хорошо (+3): стрелять, сражаться на мечах, сражаться без оружия, логически мыслить

Умеют плохо (-2): верно оценивать противника

Стресс: 2, лёгкое и среднее последствия

КОВАРНЫЕ ПРОТИВНИКИ:

Например, секретные агенты Органона, культисты, члены ПОГ, хиппи.

Аспекты: ЭЛИТНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ; ОРУЖИЕ ДЛЯ ДАЛЬНОГО БОЯ; ВОЙСКО ГОЛОВОРЕЗОВ

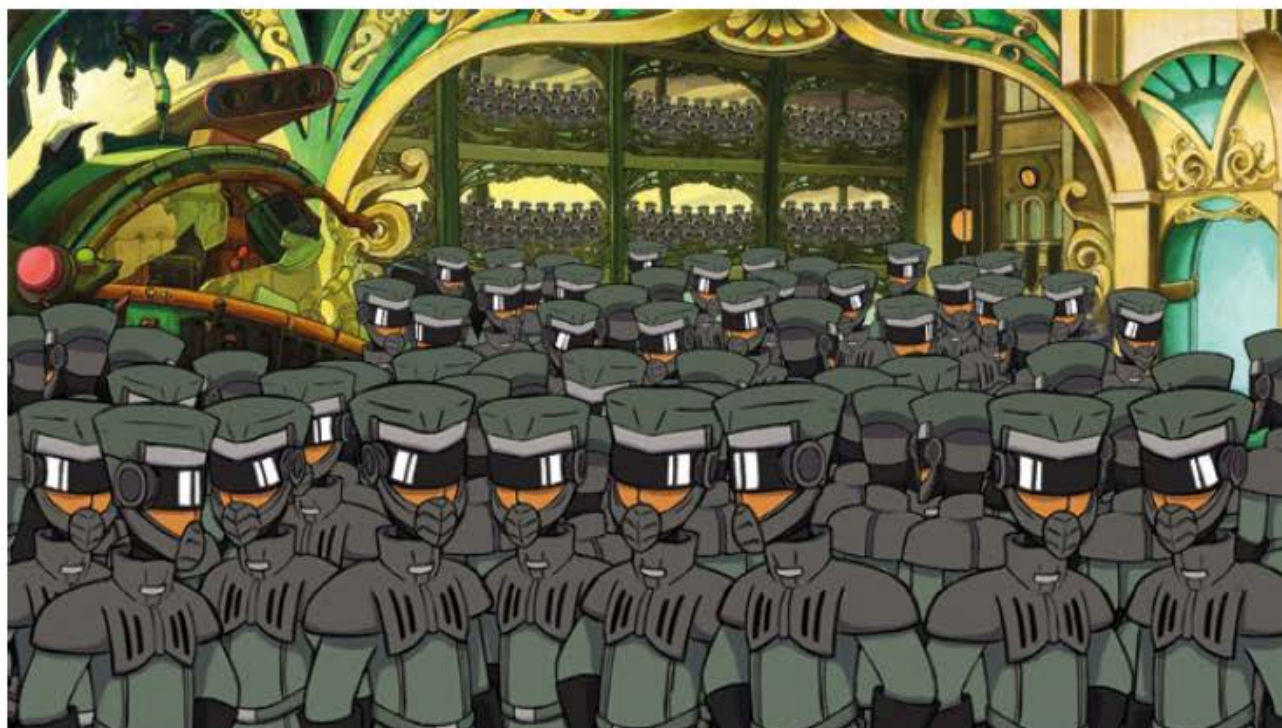
Проблемы: САМ ЗА СЕБЯ; ВСЕГДА ЕСТЬ ВРЕМЯ ДЛЯ ЭКСПОЗИЦИИ

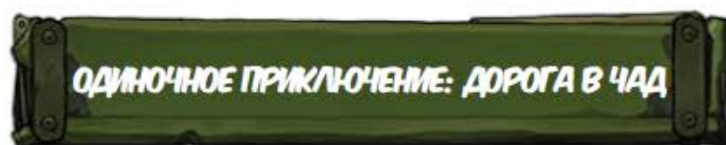
Трюк: Присоединяясь к нам!: "+2 к атаке, когда Хитро атакует словами отдельного героя, которого хочет переманить на свою сторону".

Умеют хорошо (+2): сражаться на мечах, нападать с кинжалом, нападать исподтишка, уклоняться, сбежать

Умеют плохо (-2): переносить боль

Стресс: 3, серьёзное последствие





ОСНОВЫ

Вопреки всему, что мы до сих пор говорили о настольных ролевых играх, одиночное приключение отыгрывается в одиночку. Вы наверняка спросите, что же тогда оно здесь делает. Всё просто: одиночное приключение послужит и хорошим первым шагом в мире настольных игр, из-за чего мы хотим при помощи короткого приключения ещё ближе познакомить вас с важнейшими механизмами, прежде чем перейти к групповому приключению.

В одиночном приключении, конечно, нет мастера. Сама книга берёт на себя эту функцию и описывает сцену, ставит игрока перед выборами и устанавливает сложность попыток. Конечно, в этом одиночное приключение куда более ограничено и может предложить лишь несколько альтернатив, не вдаваясь в прошлое персонажа или в импровизацию. Поэтому ГМ должен не вести игру так, словно зачитывает одиночное приключение, а всегда быть открытым для адаптаций и новых идей. Но основные механизмы те же.

Кроме того, одиночное приключение редко подстроено под один тип персонажа – поэтому не должно подразумеваться, что герой родом с Элизiums, в то время как на самом деле он хламоискатель. Так что одиночные приключения часто описаны размыто либо просто не вдаются в такие детали.

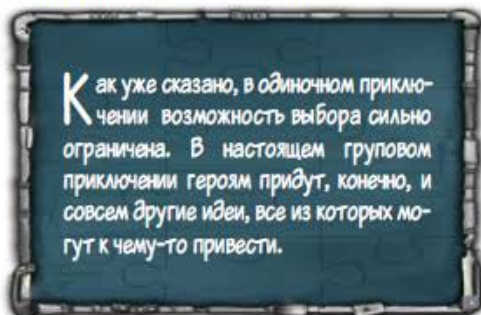
Но одиночные приключения могут стать хорошим переходом от квеста к настольной ролевой игре: например, приключение "Запретная комната" для "The Dark Eye Myranor" (по случайному совпадению от тех же авторов, что и эта книга) содержит квестовые механизмы вроде инвентаря, головоломок, решаемых совмещением предметов с окружением, много диалогов с множественным выбором и возможность пройти его не прибегая к насилию. Вполне возможно, что в будущем мы опубликуем похожие произведения – то есть квесты для чтения – для Депонии. Просто выскажите нам своё мнение и напишите на heinz@uhrwerk-verlag.de.

Но следующее одиночное приключение куда менее сложное. Оно состоит всего из нескольких отрывков и призвано дать вам быстро прочувствовать дух игры. При этом никакой особенной истории оно не расскажет, для этого здесь просто слишком мало места. Но такие истории будут в групповом приключении и кампании далее по тексту. Всё, что нужно для игры, – готовый персонаж (например, один из архетипов), Fate-кубики и карандаш. Одиночное приключение обращается к читателю на "ты" и подразумевает персонажа. Всё остальное вы узнаете по ходу игры. Далее читайте отрывок 1.

ОТРЫВОК 1

Ты направлялся в портовый город Чад, откуда хотел заказать поездку на Плавающий Чёрный Рынок. Но переходя мусорную пустыню, ты безнадежно заблудился. Твой инвентарь пуст, терпение на исходе. Сейчас ты стоишь перед зияющей тёмной дырой в мусорной стене. Это явно вход в старую систему тоннелей. Ведёт ли она в Чад? Перед ней сидит старичок в лётных очках и роется в мусоре. Что ты собираешься делать?

- Поговорить со стариком? Тогда далее читай (2).
- Просто зайти в тёмный тоннель – даже без источника света? Тогда переходи к (3).
- Осмотреть мусорное поле на юге? Тогда к (4).
- Осмотреть мусорное поле на севере? В этом случае переходи к (5).
- С запада ты только что пришёл, так что возвращаться туда бессмысленно.



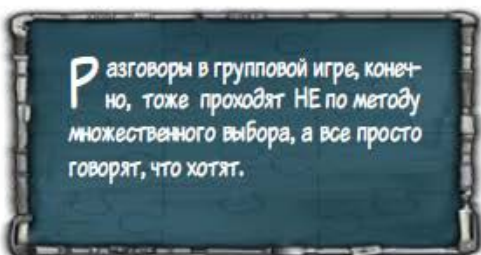
ОТРЫВОК 2

Ты обращаешься к человечку: "Здорово, дед! Этот тоннель случайно не ведёт в Чад?"

Старик, моргая, смотрит на тебя и явно только сейчас тебя замечает. "Верно, ведёт. Но освещение вышло из строя. Без источника света заходить туда не стоит. Ты заблудишься. Кроме того, тебя могут выследить и убить кибер-крысы."

В этом старикашка, конечно, прав. Что ты ему ответишь?

- "Спасибо за информацию, старик. У тебя случайно нет чего-нибудь, чтобы заполнить мой инвентарь?" Тогда далее читай (7).
- "В таком случае я использую тебя как приманку!" Ты нападаешь на старика и далее читаешь (6).
- "Спасибо. Очень полезно. Пока!" – раздражённо отвечаешь ты и далее читаешь (9).



ОТРЫВОК 3

Ты решительно бредёшь в тоннель. Но уже через несколько шагов ты перестаёшь видеть собственные руки и слышишь со всех сторон угрожающий металлический писк. Ты берёшь ноги в руки и спотыкаясь идёшь обратно к выходу. Далее читай (9).

ОТРЫВОК 4

Ты перелезаешь через мусорную дюну на юге и осматриваешь мусорное поле за ней. Ты явно обнаружил поле старых батареек. Но они могут быть полезны. Что ты собираешься делать?

- Батарейки глупые. Обратно ко входу в тоннель (9).
- Я роюсь в батарейках и зубами проверяю (не повторять в домашних условиях!), не осталось ли в одной из них кислоты (10).

Если ты здесь уже что-то подобрал, возвращайся к (9).

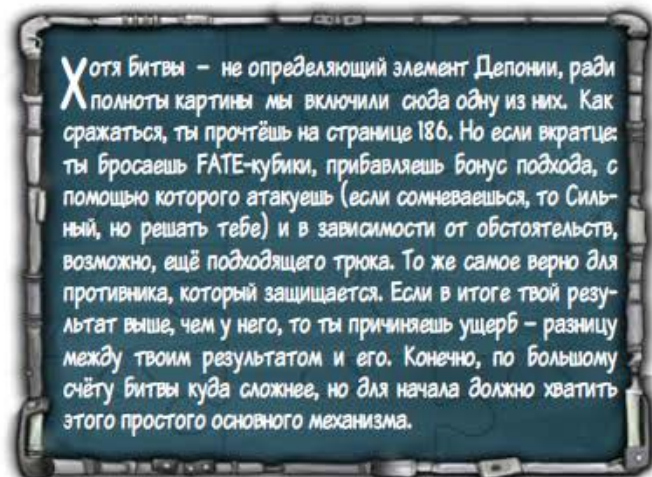
ОТРЫВОК 5

Ты перебираешься через мусорную дюну на севере. Ты уже здесь был? Тогда здесь нечего ловить. Возвращайся к (9). Если нет, то ты замираешь от испуга: перед тобой притаился настоящий хламоволк. И он выглядит голодным. Тварь переходит в наступление! Теперь придётся драться.

Защищайся! Характеристики твари следующие:

Атака +2
Защита +1
Стресс: 0

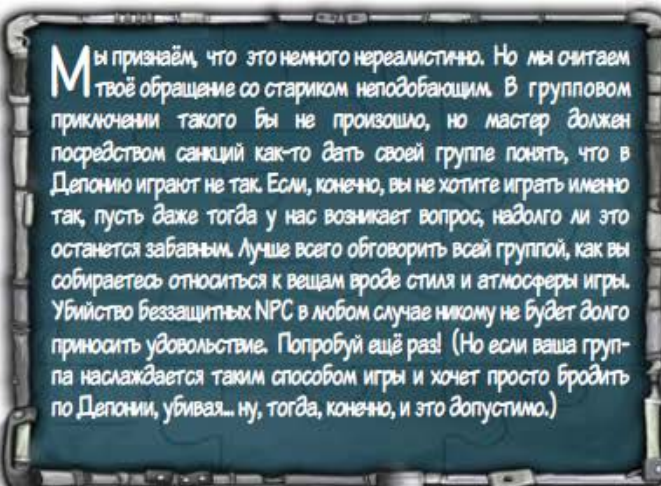
- Если хламоволк тебя настиг, далее с грустным лицом читай (11).
- Если ты причинил хламоволку ущерб, он с воем убегает. Тогда далее читай (12).



ОТРЫВОК 6

Ты хватаешь своё оружие и избиваешь беззащитного старика.

Тот взрывается огненным шаром. Ты мёртв. Конец.

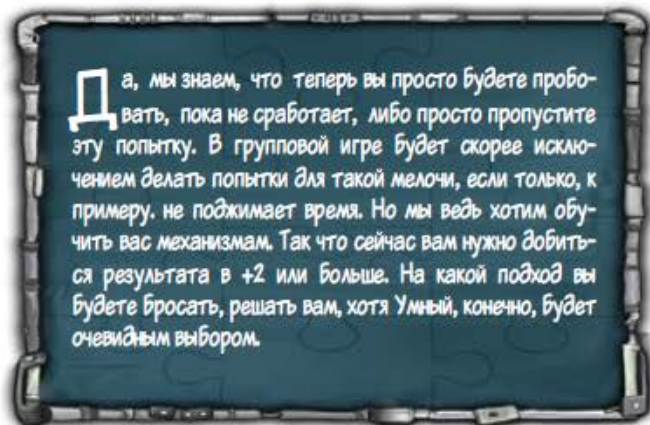


ОТРЫВОК 7

После недолгих раздумий старик роется в своей куртке и достаёт винт. "Вот, возьми. Мне он больше не нужен," – говорит он и вручает маленький винт тебе. Возьми из стопки соответствующую предметную карточку и положи в инвентарь – либо, если слишком лень, просто запиши "маленький винт". Возвращайся к (9).

ОТРЫВОК 8

У тебя в инвентаре три предмета! Поздравляем. Теперь ты можешь попробовать что-нибудь из них смастерить. Сделай попытку с уровнем сложности 2 при помощи выбранного подхода. При неудаче разочарованно возвращайся к (9), вероятно, чтобы попробовать ещё раз. При ничьей, успехе или стильном успехе тебе дорога к (13).



ОТРЫВОК 9

Итак, ты снова стоишь перед входом в тёмный тоннель. Ситуация никак не поменялась.

- Ты можешь поговорить со стариком (2).
- Ты можешь войти в тоннель (3).
- Либо ты посещаешь мусорное поле на юге (4) или на севере (5).

Если же в твоём инвентаре уже лежат все три предмета, не время ли что-нибудь из них смастерить? В этом – но только в этом – случае переходи к (8).

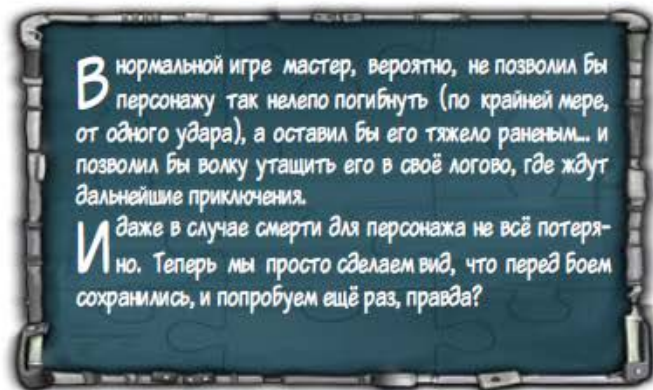
ОТРЫВОК 10

Ура! Ты нашёл в хламе старый автомобильный аккумулятор, ещё имеющий кислоту. На языке ощущения странные, но ты можешь положить в инвентарь карточку "старый автомобильный аккумуля-

мулятор" – либо, если это слишком хлопотно, просто записать, что он у тебя есть. Далее тебе к (9).

ОТРЫВОК 11

Хламоволк сбивает тебя с ног и вырывает потроха. Это довольно мерзко и точно для тех, кто старше 18. Тем не менее, приключение кончается здесь.



ОТРЫВОК 12

Хламоволк поджигает хвост и с воем убегает. Ты ему показал. Однако перед тем, как действительно скрыться с глаз, он ещё отгрызает старый обогреватель. Неудивительно, что он был в плохом настроении. Возьми предметную карточку с обогревателем и положи в инвентарь. Однако в нём нет кислоты и не хватает одного винтика, из-за чего крышка постоянно захлопывается. Так что он относительно бесполезен. Далее читай (9).

ОТРЫВОК 13

Ты обеспечил обогреватель током и починил крышку. Теперь светящиеся палочки не только приятно греют, но ещё и испускают слабый свет. Отложи 3 предмета и запиши себе исправный обогреватель. Или нарисуй соответствующую предметную карточку. Или просто возьми карточку обогревателя и пометь, что теперь он исправен. Или ничего не делай, ведь после прохождения тоннеля обогреватель разрядится. Но, по крайней мере, так ты прошёл сквозь тьму и кибер-крыс, и теперь твоя цель гораздо ближе! Поздравляем! Ты прошёл своё первое маленькое приключение на Депонии и должен был усвоить основы. Важно: при "нормальной" ролевой встрече пути решения не настолько предопределены, и можно прийти к 1000 других результатов.



Итак, теперь время настоящего приключения для группы из мастера и по крайней мере двоих игроков. ГМ должен внимательно прочитать нижеизложенное, всех остальных это, конечно, не касается. Того, кто, будучи игроком, тайно прочитает приключение, чтобы получить преимущество, чертовски невзлюбят все остальные, и у него будут уродливые... кишечные ворсинки.

Для мастера в тексте есть вся информация.

ПРЕДЫСТОРИЯ:

Это приключение развивает один слух из квестов о Депонии: "Органон крадёт детей в Северном квадранте". Герои посланы Сопротивлением, чтобы расследовать это дело, для чего отправляются с Плавучего Чёрного Рынка в Пуэрто-Ржаво и действительно находят базу Органона, где один из офицеров разместил нескольких детей. Однако по совсем иным причинам, нежели предполагаемые. В конце герои должны решить, каково верное решение проблемы, либо что им всё равно и они просто хотят награду.

Приключение относительно линейное – конечно, герои могут и отклониться от этого пути, тогда мастеру придётся импровизировать с помощью описания мира. Но основной путь продуман так, что с ним должны справиться даже новички. Для простоты мы разделили действие на череду сцен. Кстати, история разыгрывается во время квестовой трилогии.

СЦЕНА 0: ВСТУПЛЕНИЕ

Как описано на странице 207, было бы полностью в духе Поки, если бы каждая игра по Депонии начиналась с анекдота Барда/Бродяги. Так и здесь: ГМ коротко описывает Барда и то, что сейчас вживается в его роль (или просто демонстрирует это при помощи своего актёрского таланта). Вступление может быть таким:

"Несколько лет назад, посещая мебельный магазин, чтобы опробовать все возможные варианты кроватей и диванов – не то чтобы я мог себе это позволить, но иногда неплохо знать, чего у тебя нет, – я прошёл мимо бассейна с шариками. Пока никто не видел, мне пришла в голову идея подмешать в шарики несколько ящиков гнилых овощей, а потом посмотреть на лица детей, а главное, их родителей. Здравый смысл призывал меня этого не делать, но потом мне пришла на ум история, приключившаяся во время восстания против Органона на планете Депония..."

Этот пример, конечно, взят с потолка. Ваше вступление не обязано быть таким, а если оно таким будет, вы можете использовать любую историю, какая придёт вам в голову.

СЦЕНА 1: ПРИБЫТИЕ НА ПЛАВУЧИЙ ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Что здесь происходит? Герои прибывают на Плавучий Чёрный Рынок либо собираются в таверне "Глотка Гулливера". Для прибытия в город ты, мастер, можешь зачитать или рассказать текст вроде следующего:



"Вы добрались до Плавучего Чёрного Рынка, важнейшего перевалочного пункта Ржавого моря, вдали от крейсерских трасс Органона. Здесь, видимо, десятки кораблей образовали плавучий город, и здесь якобы можно найти всё, что угодно – в особых случаях даже сапог в лицо, если связаться не с теми людьми. Вы прибыли в город, чтобы заработать немного денег или хотя бы консервов."

В начале такого приключения часто идёт "сбор группы". Конечно, для простоты вы можете решить, что герои уже знакомы и прибыли на Плавучий Чёрный Рынок вместе. Либо же они знакомятся здесь, возможно, в "Глотке" – либо лишь по дороге в Пуэрто-Ржаво. Как правило, группу героев для Fate создают все вместе и уже при создании решают, кто с кем уже знаком и какие у них отношения. Важно, чтобы у героев была причина работать вместе с остальными. Она может быть указана в предыстории, появиться случайно, либо группу объединит заказчик (смотрите сцену 2).

Опиши игрокам отдельные сцены на Чёрном Рынке, дай им закупиться, описав магазины и отыграв их владельцев. Пусть с удовольствием приобретут таким образом предметные карточки (смотрите рекомендации в правилах на странице 201, герои ни в коем случае не должны перебарщивать). Не стесняйся запугать их парочкой головорезов, которые рано или поздно пристанут к ним на улице. Но позаботься о том, чтобы рано или поздно все герои одновременно объявились в "Глотке Гулливера".

СЦЕНА 2: ГЛОТКА ГУЛЛИВЕРА: ЗАДАНИЕ

Когда герои войдут в таверну, ты можешь использовать этот текст:

"Вы зашли в единственную таверну нижнего города, запущенную лавку "Глотка Гулливера". Под раздражающее хныканье из дешёвого музыкального автомата на вас подозрительно смотрят завсегдатаи, опустившиеся контрабандисты, и прерывают свою партию в "камень-ножницы-бумага". За покрытым плесенью прилавком стоит неопрятный мужчина и молча кивает вам."

Герои могут заказать здесь ссыдр в различных вариациях или закуски. Но делать это не рекомендуется, на вкус всё отвратительное. В любой другой ролевой игре героям пришлось бы бросить на сопротивление ядам или что-то подобное, едва зайдя в эту лавку. Но депонианцы несколько более выносливы. Однако если один из героев – неженка, например, потому что он родом с Элизнума, будет неплохо, если на него нападёт тошнота. Пусть в этом случае он бросит против сложности 2 на метод, с помощью которого, как думает игрок, он сможет вернее всего справиться с тошнотой.

Находясь здесь, герои привлекают кое-чье внимание: Робрехт, член Сопротивления, думает, что увидел в группе талантливых наёмников, и рано или поздно садится к ним за стол. Этот блок содержит информацию о его предыстории: как мож-



но описать Робрехта, как лучше всего его отыграть и чего он, собственно, хочет.

СЦЕНА 3: ДОРОГА В ПУЭРТО-РЖАВО

Теперь герои могут найти в порту корабль, который доставит их в устье Мерзкеля, а оттуда вверх по течению в Пуэрто-Ржаво. Робрехт также может посоветовать им капитана, которому сам заплатит (всё-таки он хочет возместить расходы, а отыгрывать подобные переговоры отнюдь не увлекательно).

В любом случае, капитан грузового судна Эдвина берёт героев на борт своего катера "Звезда Слизи".

Робрехт, боец Сопротивления

Лукавого вида невысокий человек с кривыми зубами и начинающимся облысением, но очень зоркими глазами, одетый в изогранную кожаную одежду. Во время разговора он постоянно с подозрением оглядывает всю комнату и всегда держит одну руку под курткой, где прижимает к себе неисправную плазменную винтовку Органона. Он выглядит нервным.

Робрехт получил сообщение от своих друзей из Порта-Фиско, что Органон ворует там детей, и хотел бы использовать эту информацию в целях пропаганды. Но он хочет убедиться, что это действительно так. Ещё лучше было бы, если бы бойцам Сопротивления удалось спасти этих детей. Он готов заплатить 100 медяков, если герои выполнят этот заказ.

Робрехт вступит в разговор с героями. Это значит, что сделать это должен ГМ. Сообщите игрокам, что к ним за стол садится похожий на ласку мужчина и говорит: "Эй, вы! Мне кажется, вас заинтересует одно дело..."

Дождись реакции игроков, и вскоре вы завяжете разговор. В нём Робрехт должен передать следующую информацию:

- Его имя Робрехт, он член Сопротивления Органону.
- Это, конечно, тайна. Но если герои обернутся против него, живыми им рынок не покинуть (довольно пустая угроза).
- Робрехт ищет наёмников для важного задания, которым даст в награду до 100 медяков и возместит расходы.
- Ходят слухи, что Органон ворует детей в Северном квадранте. Вероятно, сейчас в Пуэрто-Ржаво есть этому доказательства.
- Робрехт ищет того, кто отправится в Пуэрто-Ржаво, войдёт там в контакт с неким Филлепом и выяснит, что случилось с детьми.
- В идеале детей нужно выволить из органонского плена.
- Это сулит Робрехту пропагандистскую информацию, которая повредит Органону.

Если герои согласны, им стоит как можно скорее отправляться в путь, и они получают задаток в 20 медяков. Если они вернутся без детей или сведений похищения, больше они ничего не получат.

Эдвина и "Звезда Слизи"

Эдвина – новичок в грузоперевозочном бизнесе, а "Звезду Слизи" она лишь недавно выиграла в азартной игре. По Мерзкею она ещё не ходила. Но оптимистичная, часто смеющаяся молодая женщина уже заинтересовалась приключением.

Эдвина пугающе высокая, и у неё длинные чёрные волосы. У неё много татуировок, и она любит не к месту подшучивать над героями. Она должна выглядеть симпатичной и крепко стоящей на ногах. Но для приключения она на самом деле не так уж важна.

Ближайшие дни герои проведут на борту "Звезды Слизи", где особо нечем заняться помимо игры внутри группы и разговоров с Эдвиной. Такие путешествия обычно не особо интересны и на игровых встречах обобщаются до нескольких предложений: кратко опиши героям маршрут и мимо каких достопримечательностей он лежит. Дай им лучше узнать друг друга. Если они сами вступают друг с другом в разговор, прекрасно. Если нет, пусть поможет Эдвина вопросами о предыстории.

СЦЕНА 4: ВСТРЕЧА В ПУТИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Чтобы слегка разбавить путешествие, всегда можно включить какие-нибудь совершенно случайные встречи с монстрами: кто-то нападает на судно, а герои должны помочь Эдине его защитить. Поскольку дело происходит на реке, это может быть любое водное, воздушное или земное существо (или целая их свора). Просто выбери из списка на странице 218 что-нибудь, что кажется тебе подходящим. Даже если оно не подходит, может подняться вопрос, как, чёрт возьми, это существо попало в Мерзкею. Для начала, пожалуй, вполне хватит пробкодила.

Битва проходит по правилам, описанным на странице 186. Но не будь с героями слишком жесток, всё-таки это просто глупая встреча в пути.

Интереснее может стать, если судно сильно повредится. Ты можешь просто решить, что так и есть, после битвы и объявить об этом – или построить битву так, чтобы героям пришлось пытаться не дать противнику повредить корабль. В этом случае можно работать с правилами для транспорта на странице 206, а корабль считается "мусорным катером".

В итоге "Звезду Слизи" придётся ремонтировать, и в первую очередь нужно будет причалить. Это может стать исходной ситуацией для новых опасностей. И, конечно, герои могут принять участие в починке корабля, например, ища в хламe предметы и разумно их применяя.

СЦЕНА 5: ПРИБЫТИЕ В ПУЭРТО-РЖАВО

Наконец корабль с героями достигает Пуэрто-Ржаво. Нормального порта в городе нет, а Мерзкею здесь очень мелкий, поэтому Эдвина выпроваживает героев за несколько километров до города и, если договориться, ждёт их. Когда герои войдут в Пуэрто-Ржаво, ты можешь зачитать им следующий текст:

"Пуэрто-Ржаво – один из крупнейших городов Трёх Четвертей, и городская жизнь здесь действительно бурлит. В городе можно увидеть много молодёжи, обучающейся в знаменитом Университете Хламоторговли. Большинство её большую часть времени сидит в ссыдровых

садах и укрепляет желудок. Университет, по слухам, сделал город довольно богатым по депонианским меркам, и дома доцентов и обосновавшихся здесь зажиточных хламоторговцев жмутся к склонам. Позади домов угадывается высокая стена, отгораживающая долину Пуэрто-Ржаво от Фронтира, а потому и от угрозы в лице варваров. Из пещеры в одной из мусорных гор в долину стекает водопад Мерзкея. Робрект дал вам адрес Филлепа, теперь нужно лишь его найти."

Герои, конечно, могут свободно перемещаться по городу и, например, посетить места, упомянутые в описании на странице 62. Если они задумали что-то другое или заговаривают со всеми горожанами подряд, тебе как ГМ придётся импровизировать и придумывать людей, живущих здесь. Они не обязаны быть особо интересными, игрокам просто не должно казаться, что в городе никто не живёт, кроме важных NPC. Но именно к такому они, вероятно, обратятся в первую очередь.



СЦЕНА 6: РАССЛЕДОВАНИЕ

Когда герои стучат в дверь Филлепа, им открывает довольно молодой человек в шерстяном свитере, очках с разбитыми линзами и с длинными волосами. Он проводит их в маленькую студенческую халупу с (пустой) детской. Его жена сейчас на работе, она подаёт напитки в одном из ссыдровых садов.

Теперь от игроков зависит, что они извлекут из ситуации. Они могут просто отправиться вслепую в горы, надеясь рано или поздно наткнуться на искомых органонцев. Они могут провести и дальнейшее расследование и выяснить, где ещё похищали детей, отметить места преступления на карте и так найти своего рода точку пересечения. Возможно, они закинут приманку. Все эти пути могут привести к успеху...

ПРИМЕР ПРЕДОПРЕДЕЛЁННОЙ ГОЛОВОЛОМКИ:

На странице 201 помимо использования предметных карточек для импровизации мы предложили и путь заранее подготовленных мастером головоломок. Следующее может быть её примером. Герои могут прослушать рацию Органона, чтобы выяснить, где находится база. Эта штука повреждена, и а) едва понятно, что за звук она издаёт, б) она больше не может передавать и в) радиус её действия сильно ограничен. Но при помощи антенны из дома Филлепа можно это исправить, чтобы рация ловила и сообщения Органона с базы. Чем ближе к ней, тем разборчивей сообщения. Выяснив это (в крайнем случае – посредством попытки, но, как и в примере выше, есть способы прийти к успеху даже в случае неудачи), они легко смогут установить местоположение базы, двигаясь с рацией через горы.

СЦЕНА 7: ПУТЕШЕСТВИЕ В ГОРЫ

Поэтому теперь герои отправляются на поиски базы Органона в горах. Как они найдут дорогу, зависит от них. Мы предложили возню с рацией, но если у группы будет идея получше, конечно, стоит отдать предпочтение ей.

Путешествие может оказаться для персонажей Путемительным – всё-таки путь через мусорные горы непрост. Поэтому смело требуй попыток для более быстрого продвижения, но боевых столкновений больше быть не должно.

СЦЕНА 8: БАЗА ОРГАНОНА

Рано или поздно герои действительно натываются на маленькую заставу Органона. Это не более чем бункер, торчащий из хлама, который охраняют двое офицеров. Перед бункером прикаркованы три одноместных органонских планера, один из них – с репульсионным прицепом. В прицепе валяется несколько мягких игрушек. Словом, всё указывает на то, что внутри бездельничает лишь один органонец, но наверняка знать нельзя. Кроме того, дети, похоже, находятся недалеко.

Опиши игрокам ситуацию и спроси, что они хотят делать. Офицеры их явно ещё не заметили.

Теперь игроки могут сразу кинуться в атаку либо придумать уловку или отвлекающий манёвр – решать им. Но ты как мастер постарайся развернуть это так, чтобы они одолели дозорных и смогли проникнуть в бункер – в крайнем случае пусть герои получают помощь либо офицеры рано или поздно сдадутся или сбегут.

Филлеп, отец похищенного ребёнка

Конечно, Филлеп глубоко обеспокоен. Студент-хламоторговец выглядит так, как представляют его себе предвзятые депонианцы, и должен крепко держать себя в руках, а не постоянно плакать. Он должен вызвать у героев сочувствие, но оказаться плохим отцом.

Филлеп может сообщить следующее:

- Его сын Йен, 2 года, пропал уже почти 10 дней назад.
- Он слышал о других пропавших детях в регионе, но не знает никаких имён.
- Филлеп уверен, что за этим стоит Органон.
- Он оставил Йена в его ржавом манеже всего на несколько часов, чтобы сходить с парочкой друзей в ссыдровый сад, и тот исчез.
- Филлеп нашёл на выбитом окне кусок ткани, похожей на органонскую накидку. Но он понятия не имеет, где у офицеров есть поблизости база и что они хотят с ними сделать.

Если герои осмотрят в маленькой квартире, вот что они смогут найти:

- В зоне досягаемости манежа стоит открытая бутылка очистителя для ковров, которую они могут забрать с собой (смотрите "Предметные карточки").
- Кто бы ни разбил окно, он ещё и отломал от стены радиоантенну. Этот предмет герои тоже могут положить в инвентарь.

Если они осмотрят снаружи, то увидят, что дом Филлепа стоит на окраине и на склоне горы на севере города. Кто бы ни похитил Йена, он мог с лёгкостью подкрасться отсюда и использовать находящийся рядом куст в качестве прикрытия. Если герои осмотрят район (прежде всего этот подозрительный куст), они действительно найдут рацию Органона (часть механической бороз), которую явно кто-то потерял недавно. Дай игрокам предметную карточку рации. Если им не придёт в голову эта идея, подтолкни их бросить на подход "Умный" против сложности +2. Если попытка не увенчается успехом, один из персонажей может споткнуться, скатиться по холму (получив лёгкое последствие "Растяжение лодыжки") и случайно найти там рацию. Если герои разыщут мать Йена (имя: Колетт, фекалийка), ничего полезного добавить она не сможет.

СЦЕНА 9: РАЗВЯЗКА

Когда герои возьмут бункер штурмом или попадут в него как-то ещё, ты можешь преподнести им следующий текст:

"Бункер выглядит не так, как вы ожидали: стены покрашены в голубой и розовый и украшены радугами. Комната заставлена кроватками и манежами, а также завалена подушками и мягкими игрушками. Полдюжины детей, похоже, спокойно спит, в то время как один-единственный офицер Органона растерянно уставился на вас. Из брони на нём только брюки. Верхняя часть его одежды – фланелевая рубашка, к которой он сейчас прижимает одного из детей и баюкает. Ситуация уже какая-то неловкая."

DA-813, бракованный клон-органонец

Органонец, стоящий перед героями, несколько отличается от остальных: в нём развилось сострадание к детям депонианцев, и ему удалось убедить ещё нескольких клонов, что их нужно спасти. Детей в бункере скоро предстоит погрузить на спасательную капсулу до Элизума, чтобы они избежали взрыва планеты.

DA-813 не будет сражаться, хотя бы ради того, чтобы не подвергать детей опасности. Вот что он может сообщить:

- Он похитил детей.
- Офицеры у дверей ему помогли.

- Больше никто в Органоне об их действиях не знает.
- Детей хотели спасти, а не причинить им тот или иной вред.
- Планету взорвут через несколько недель. Вместе со всеми жителями и Органоном. Он попытался спасти хотя бы этих детей.



Теперь вопрос в том, поверят ли герои DA-813 или нет. Как они с ним поступят, вернут ли обратно детей или нет, зависит лишь от них. Если они решат вернуть детей в Пуэрто-Ржаво и прочие родные им места, то, вероятно, окажут им медвежью услугу – но смогут затребовать своё вознаграждение в 100 медяков в полном объёме – если, учитывая предположительно близкий конец света, вообще ещё видят в этом смысл. Возможно, это знание ещё сильнее толкнёт их в объятия Сопротивления или побудит к дальнейшему расследованию. Но они могут и просто отпустить органонцев с миром или объединиться с ними для будущих приключений. В любом случае они кое-что узнали о своём мире. И, возможно, уже готовы к большой кампании...

СЦЕНА 10: ЭПИЛОГ ОТ ЛИЦА БРОДЯГИ

Под конец ГМ снова вживается в роль Бродяги:

"И так я пришёл к выводу, что высыпать гнилые овощи и фрукты в бассейн с шариками всё-таки было бы хорошей идеей. Хотя сначала это казалось коварной атакой на милых малышей и их сердитых родителей, в итоге это пошло бы им на пользу: дети в дальнейшем уже не будут нырять в любую незнакомую кучу, а их родители, вероятно, никогда больше не сдадут их просто так на бездушную корпоративную детскую площадку."

Кроме того, с концом приключения герои достигают малой вехи (смотрите страницу 191).



В сущности, в описании мира Депонии уже полно вдохновения для приключений, которые также можно здорово объединить в одну кампанию. Кампания – это эпическая история из кучи взаимосвязанных приключений. Приключения могут быть самодостаточными, но есть связующий элемент, и кампания имеет сквозную интригу. Это может быть достижение крупной цели или главный злодей. В следующем примере мы немного ушли в отрыв и собрали все крупные сюжетные элементы из путеводителя, чтобы создать общемировую кампанию, в которой речь идёт ни много ни мало о спасении планеты. Вы можете взять эти идеи и составить из них череду приключений, пропустить некоторые части, переписать их или сочинить самостоятельно. Так или иначе, мастеру потребуется относительно долгая подготовка, чтобы разыграть такую кампанию. Из соображений экономии места мы не можем преподнести её даже приблизительно так же подробно, как приключение выше. Но теперь у вас есть некоторый опыт, и вы можете сами разработать детали. Поэтому мы опишем лишь отправные точки действия. Чтобы получить больше подсказок и предложений, посетите tv.orkenspalter.de или www.uhrwerk-verlag.de.

Никакого Элизума?

Один элемент в кампании мы проигнорировали: будущее Элизума. Если вы хотите сделать его предметом кампании, можете просто использовать вместо шлаколандки Оуида посланника с Элизума (хоть Китуса или Гоал), который ищет вместе с игроками пригодные детали для космического корабля и так хочет доставить их на орбитальную станцию. Даже он может нажить себе проблемы с Органом, а детали разбросаны по всему депонианскому шару.

ПРЕДЫСТОРИЯ КАМПАНИИ:

Кампания разыгрывается после событий игр. Любящая приключения шлаколандка Оуида обнаружила, что йети существуют и что этот близкий к природе народ знает лекарство от ран, причинённых планете. Она подружилась с молодым йети-шаманом Эгоном и выманила его из ледяной пустыни в Рутлени. Но в ходе их путешествия Эгона поймал патруль Органона.

ВОЗМОЖНЫЙ ХОД КАМПАНИИ

Вследствие этого может произойти вот что:

АКТ 1: ВСТУПЛЕНИЕ И ПЕРВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ; СПАСЕНИЕ ЭГОНА

– Оуида обращается к героям, которые должны помочь ей освободить Эгона и обещает щедро их вознаградить. В идеале группа встречает Оуиду не в Трёх Четвертях, а, например, в баре Маак Манаака в Дрексиике, куда герои приехали, чтобы разжиться снаряжением или провезти контрабандой пряности.

- Оуида утверждает, что йети – хранители большого сокровища, и они щедро наградят героев за помощь. Ей нужен своего рода гид до Чада, откуда она хочет отправиться в Герм.
- Поэтому герои едут через Три Четверти, а по пути сталкиваются с разбойниками и Органом. Наконец они добираются до портового города Чада и могут заказать рейс в Герм.
- Однако портовый корабль встречает шлаколандский драконбот, команда выбрасывает груз и героев за борт и улепётывает. Шлаколандцы спасают группу вместе с Оуидой, которая может в этом поспособствовать. Они отвозят кампанию в столицу, Плох-Несс.
- Там оказывается, что Оуида – родственница короля (как и почти каждый в Шлаколандии), который не на шутку зол на неё за то, что она сбежала. Возможно, группе удастся выполнить здесь побочный квест, связанный с болезнью короля, и проникнуть в элизанский агрегат под его трон, чтобы спасти его.
- Оуида узнала, что Эгон находится в Северном Герме. Поэтому придётся перейти заражённый зомби Южный Герм. Герои отправляются в путь с сопровождающими шлаколандцами.
- После нескольких ужасных моментов проясняется недопонимание с зомби, которые оказываются славными ребятами и помогают героям проникнуть в город Хламмель – не без того, чтобы заставить их попить на Ссыдрфесте. Но, возможно, героям придётся помочь мусорной команде зомби ("Полулёгкие Хламмеля") в качестве тренеров или игроков в матче против "Асбест Бронхбург", чтобы себя зарекомендовать.
- После этого герои могут войти в лабораторию ГИМТ в Хламмеле, чтобы спасти Эгона, над которым командующий Кепплер и доктор Бюгеле проводят тайные эксперименты.
- Здесь героям в любом случае стоит познакомиться с главным злодеем Кепплером.
- Спасательная миссия проходит рискованно. Если героев поймают, их используют как кандидатов для неловких игровых шоу Моряка Бобо, который, однако, сочтёт их довольно забавными и со своей манерой величия, возможно, взбунтуется против Кепплера. За это ему придётся уплатить штраф, но он поможет группе вместе с Оуидой и Эгоном сбежать.



АКТ 2: НАСТОЯЩАЯ ПОДОПЛЁКА

- Однако не в ту сторону: каким-то образом героев забрасывает в Старую Венецию, гонимых Органом. Но они могут поучаствовать в мгновенной лотерее и одолеть войска Органона с помощью только что выигранного могущества.
- Лишь неделю они наслаждаются покоем и роскошью в Старой Венеции. Возможно, здесь также завязывается роман между Оуидой и одним из героев. Однако с обещанным сокровищем, к сожалению, не сложилось: вместо этого Оуида и Эгон могут объяснить, что йети знают способ исцелить мир. Но для этого, в свою очередь, им нужны три тотема, разбросанных по всему миру.



- Тем временем Кепплер узнал, на что способны йети, и решает помешать этому любой ценой. Он не успокоится, пока герои не окажутся снова в его руках. Он лично едет за ними, а также посылает агентов, которые, как следствие, снова и снова сталкиваются с героями и усложняют им жизнь.
- Через неделю герои должны снова покинуть Старую Венецию и наживают себе – при соответствующем поведении – проблемы с местными людьми. Если на посту они делают глупости, их свергают и продают на принудительные работы в Фекалию, но и оттуда они могут сбежать.
- Если героев рано или поздно схватит Органон, они оказываются в Закритии, но и из неё могут сбежать.
- Между делом герои узнали (из источников в Книжных Домах, от мудрого оракула, от самих Оуиды и Эгона или от философов в Свалониках): один тотем находится в Парках, один посреди Ржававстралии и один на Метрополе. Однако там якобы правит непобедимый суперинтеллект, который нужно как-то победить. Лучше всего – с помощью равного ИИ. Источник героев знает лишь один равный и дружественный к людям компьютер: Мировой Рынок, который, однако, купили султаны Аль'Гори и который можно использовать только с помощью Макгаффин-кода, за который сейчас бушуют колониальные войны.
- Теперь герои могут решить, куда они отправятся первым делом.
- Конечно, они могут присоединиться и к пиратам Грязного Озера и в качестве подкрепления включиться вместе с ними в войну как четвёртая сторона. Либо по пути в колонию пираты их "завербуют".
- Пока роботы и биржеанцы дерутся в кишках монстрами шахтах, герои наконец могут добраться до кода.
- Но смиренный шпион всё ещё может заполнить Макгаффин-код благодаря предательству и передать его своим господам-бункам.
- Возможно, на обратном пути на него нападут ГМО-кукурузные монстры и вместе с кодом заберут к кукурузной матке Маисаломы, так что героям придётся за ним последовать.
- Так или иначе, в конце концов это приводит в Аль'Гори, где героям придётся заслужить милость султанов, чтобы получить доступ к Мировому Рынку.
- Он включается и в итоге объявляет, что готов помочь героям, но при случае хочет присоединиться к вольным роботам Ксиномеги. Но Рынок замечает, что есть опасность: биржеанцы никогда не сдаются, а если Рынок проиграет в борьбе с ИИ Метрополя, тот получит доступ к его сети.
- Бунки в любом случае ещё раз попытаются разрушить этот союз. Однако Мировому Рынку нужно время, герои должны сперва позаботиться о других тотемах.
- В Ржававстралии ещё никогда не слышали о тотемах. Кроме того, жара изрядно докучает Эгону, так что он не сможет отправиться в ржавую пустыню.
- Тётушка Ханни в Пухлом Ожоге спрашивает о своём родственнике Моряке Бобо, от которого, вероятно, нет хороших новостей. Она может рассказать больше о Кепплере.
- После нескольких стычек с туземцами герои наконец находят тотем в озоновом пятне.
- Однако Органон наступает им на пятки, доходит до битвы в пустыне, в ходе которой герои получают неожиданную помощь от пустынных варваров. Они снова сталкиваются с Кепплером, которому, однако, удаётся сбежать. Один из его приспешников может погибнуть.
- Теперь герои должны (возможно, пешком) пересечь Наклонный океан, чтобы добраться до Парков.
- Там в Нирванне должен лежать ещё один тотем. Героям придётся вступить в бой с одной из двух сторон осады монастыря, чтобы достигнуть своей цели.
- Здесь они также встречают Вао-цзы Всёравно, который внушает им, что их действия ничего не меняют, а Депонию им в итоге не спасти. И что они потеряют ещё многое, если продолжат. Так что можно с тем же успехом забыть об этом. Это, конечно, ещё одна духовная проверка для героев. Они могут забрать тотем.

АКТ 3: ПОИСКИ ТОТЕМОВ

- Если герои едут в колонии, они могут повлиять на ход войны, присоединиться к одной из сторон и быть рядом, когда орден биржеанцев (почти на-

АКТ 4: ПУТЕШЕСТВИЕ НА МЕТРОПОЛЬ

- Герои продолжают путь в Рутлению, в племя Эгона. По дороге Мировой Рынок посылает им робота, который приводит их в Ксиномегу. Там теперь и обосновался биржевой компьютер – или с ним, по крайней мере, возможен более безопасный контакт. Он сообщает, что время пришло и атаку на Метрополь можно начинать.
- Однако обледеневший район, где находится племя Эгона, осаждён Органомом. Самостоятельно героям не прорваться, но помощь снова могут организовать местные фракции (мутанты, динозавры, наниты).
- Наконец удаётся проникнуть к йети-шаману и передать ему первые два тотема, а также провести военный совет. Решено, что шаман сопровождает группу, чтобы объединить все три тотема на Метрополе.
- Герои вместе с сопровождающим садятся в Трясинске на борт грузового судна, которое должно доставить их на Метрополь, но в пути на корабль нападают робо-руки, от которых, однако, едва удаётся спастись благодаря помощи Рынка.
- Однако Кепплер с войском Органона тоже нападает на корабль героев и берёт его на абордаж. Он убивает шамана, а возможно, и Оуиду, и хочет бросить связанных героев на тонущем корабле, идущем к Морю сухого льда. Перед этим Кепплер, конечно, раскрывает свои планы насчёт Депонии: он хочет в любом случае увидеть, как горит планета, и воссоздаёт Органон из старательных юных гермцев с промытыми мозгами. Они снова введут в строй взрывные башни и уже подготовили к работе "Суппозиторий" в Свальди-ке. Так что героев ждёт только поражение.
- Однако корабль попадает в шторм раньше, чем Кепплер успевает с него сойти. Все теряют сознание.
- Из-за действий героев или чистой удачи лодку героев выносит куда-то в Нефтерланды, и там они могут встретить действительно юных (но довольно безобидных) органонцев, подготавливающих к запуску взрывные башни. Они находят следы того, что Кепплер тоже здесь. Дух должен упасть до самого дна. Герои и Эгон могут, например, из последних сил потащиться через Урановые горы, где без снаряжения (но всё-таки с тотемами, которые Эгон спрятал в своей нагрудной сумке – такие есть у всех йети) или воды, вероятно, вскоре умрут от жажды в Барахолии.

КОНЕЦ.

АКТ 5: ФИНАЛ

- Нет, шутка. Конечно, история продолжается. Через на самом деле дефектного робота биржевой компьютер связывается с героями и просит их ещё раз попробовать проникнуть на Метрополь.
- С помощью трансвольтанийцев герои могут снова прийти в форму и прорваться через Барахолию – лучше всего с помощью своих улучшенных между делом способностей механиков, которые позволят им построить прибор для контроля над мутантами или просто очень крутой транспорт. В любом случае, мутанты – последнее крупное препятствие.
- Наконец герои и Эгон добираются до Метрополя. Тотем находится в центральном небоскрёбе окутанного вечной ночью мегаполиса. Повсюду лежат скелеты. Но машины, похоже, победил Рынок.
- В последний раз появляется Кепплер: он предло-

жил суперинтеллекту себя в качестве приспешника, чтобы остановить героев, и теперь кибернетически улучшен. Он объявляет, что ИИ Метрополя сейчас виртуально сражается с Мировым Рынком, и ему грозит поражение. В этом случае на Мусоримате воцарится гибель.

- Кибер-Кепплер – финальный босс кампании. Но для победы над ним героям кое-что потребуется: они должны чем-то пожертвовать и преодолеть самих себя. Но что это будет, лучше решить исходя из игры, чем воспользоваться общими предложениями. У Кепплера может быть пульт дистанционного управления, подающий сигнал "Суппозиторию" на другом конце планеты. Конечно, его нужно отобрать. На руку играет то, что даже ИИ Метрополя не заинтересован в конце света, и Кепплер, таким образом, борется сам с собой.
- На верхнем этаже небоскрёба герои находят третий тотем, и молодой шаман Эгон может проявить себя: он выполняет древний ритуал йети, и тогда...
- ...поначалу совсем ничего не происходит. Эгон может сообщить, что ритуал призвал невероятно могущественную духовную силу, богиню йети Геянуллу, которая теперь исцелит планету, что, однако, займёт некоторое время. Теперь она якобы приняла где-то смертное обличье.
- Если герои настоят на поисках Геянуллы, Эгон может почувствовать, где она находится. Он указывает на небо: на Элизииум...

Таким образом, поначалу остаётся неясным, действительно ли герои спасли Депонию. Но на своём пути они причинили много добра, а под конец даже сорвали планы Кепплера – причём опасность "Суппозитория" всё ещё остаётся. Путь на Элизииум и поиски Геянуллы могут стать темой совершенно новой кампании.

ВАРИАНТЫ

ЭЛИЗИУМ

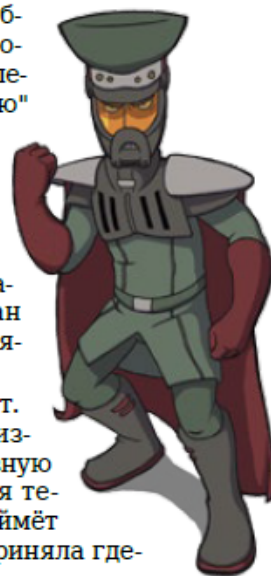
Конечно, при такой "охоте за сокровищами" по всей планете также возможны варианты. Как уже предлагалось, вместо тотемов герои могут искать части космического корабля, а в конце не спасут планету, а отправятся на Элизииум, где их ждут новые задачи.

МАК ТХУЛУ

Если это всё для вас слишком просто, можно придать событиям и мрачный оттенок.

В ходе кампании один из героев соблазняется Мак Тхулу и взамен за свою верность получает помощь. Так этот герой заранее узнаёт о "Суппозитории" и, когда группа прибывает в Свальдику или хотя бы находит телепорт в лабиринтах мусорных шахт, ведёт к "Суппозиторию" и логову Мак Тхулу. Так группа заранее узнаёт об опасности, которая вследствие этого становится и куда более значимой.

В дальнейшем ходе кампании искушённый Мак Тхулу герой снова и снова получает новости о том, как продвигаются планы Органона на "Суппозиторий", и узнаёт, что должен следовать указаниям Мак Тхулу, если хочет спасти мир. Всё-таки Мак Тхулу тоже не хочет умирать, а как после этого поступить с Депонией, потом будет виднее. Так или иначе, этот герой становится всё мрачнее и должен делать вещи, отчуждающие его от остальных персонажей (выберите персонажа и игрока, которому это подойдёт).





ОБ АВТОРАХ И СОЗДАНИИ ЭТОЙ КНИГИ

Изначально Патрик Гётц, глава издательства "Uhrwerk" и сам большой фанат Депонии, хотел "маленькую ролевою игру", основанную на квестах. Он поручил эту задачу нам - Мари Штриттер и Нико Мендреку, на тот момент видеоредакторам pcgames.de и buffed.de, знатоков ретро-квестов и авторов DSA-Myranor - из-за наших связей с Dae-dalics. Получив предложение, Поки сразу же загорелся и через некоторое время представил нам гигантскую карту мира. Вскоре стало ясно, что "маленькой игрой" дело не обойдётся, а мы опишем всю планету. На тот момент у нас уже был черновик, ключевые моменты которого мы ему представили. Он ответил добрыми 40 страницами заметок о каждой стране на карте, которые мы развили, дополнили собственными идеями и связали в тексты для этой книги. Частично Поки предоставил и уже готовые тексты. В следующие меся-

цы мы постоянно пересылали друг другу новые версии, пытались вместиť все требования (завязки для приключений, минимальную внутреннюю логику, сатиру, глупости) в один формат, который заслуживал бы прочтения как ролевиками, так и фанатами чисто Депонии. Мы надеемся, что нам это более-менее удалось, и мост между компьютерными квестами и настольными ролевыми играми стал ещё шире. Он ведь имеется и без того - мы рекомендуем какое-нибудь одиночное приключение от издательства "Uhrwerk".

У вас остались вопросы насчёт настольной ролевой игры или вы хотите глубже вникнуть в суть? Тогда мы совершенно бескорыстно рекомендуем наш сайт tv.orkenspalter.de или канал [youtube.com/lnlfan](https://www.youtube.com/lnlfan), где, помимо прочего, предлагаем обучающие материалы по этой и другим ролевым играм.

**ПЕРЕВОД ТЕКСТА, ОФОРМЛЕНИЕ,
ПЕРЕВОД И ОФОРМЛЕНИЕ КАРТ:**

**ОКСАНА ГРАЧЁВА
(VK.COM/GESCHIENTEUSCHRECHT)**

**ОФОРМЛЕНИЕ ОБЛОЖКИ, ВЫЧИТКА,
ШРИФТЫ:**

**АЛИСА СЕЛЕЗНЁВА
(VK.COM/AMADINAN)**

2019-2020